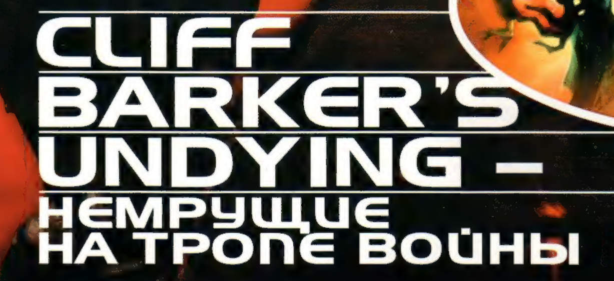
БЕССМЕРТНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ 06 (87) март 2001

PC • PSOne • PS2 • Dreamcast • GameCube • XBox • Mac

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

Theme Park, Inc.:
ВЕСЕЛЫЙ ОСКАЛ КАПИТАЛИЗМА



CLIFF BARKER'S UNDYING – НЕМРУЩИЕ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

(C-12) последний хит PSONE



(game)land

ИГРЫ:
C&C: Renegade · Alone In The Dark 4 · Theme Park, Inc. · Fear Effect 2: Retro Helix

ПРОХОЖДЕНИЯ:
Final Fantasy IX · Theme Park Inc. · Settlers IV



ЯНВАРЬ

П	1	8	15	22	29
В	2	9	16	23	30
С	3	10	17	24	31
Ч	4	11	18	25	
П	5	12	19	26	
С	6	13	20	27	
ВС	7	14	21	28	

ФЕВРАЛЬ

П		5	12	19	26
В		6	13	20	27
С		7	14	21	28
Ч	1	8	15	22	
П	2	9	16	23	
С	3	10	17	24	
ВС	4	11	18	25	

МАРТ

П		5	12	19	26
В		6	13	20	27
С		7	14	21	28
Ч	1	8	15	22	29
П	2	9	16	23	30
С	3	10	17	24	31
ВС	4	11	18	25	

АПРЕЛЬ

П		2	9	16	23	30
В		3	10	17	24	
С		4	11	18	25	
Ч		5	12	19	26	
П		6	13	20	27	
С		7	14	21	28	
ВС	1	8	15	22	29	

МАЙ

П		7	14	21	28
В	1	8	15	22	29
С	2	9	16	23	30
Ч	3	10	17	24	31
П	4	11	18	25	
С	5	12	19	26	
ВС	6	13	20	27	

ИЮНЬ

П		4	11	18	25
В		5	12	19	26
С		6	13	20	27
Ч		7	14	21	28
П	1	8	15	22	29
С	2	9	16	23	30
ВС	3	10	17	24	

intel inside
pentium® III

С чего начинается процветание?

С сетевого решения:
hp netserver lh3000/lh3000r + hp vectra vl 400 + hp procurve 4000m.



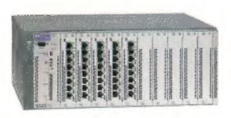
HP Vectra VL 400: надежные корпоративные компьютеры. Новейшие технологии по доступной цене / Процессор Intel® Pentium® III 733-1000 МГц / Оперативная память от 64/128 МБ / Жесткий диск 10, 15, 30 ГБ / 16-битная аудиокарта / Windows® 98, Windows® 2000/Windows® NT / HP TopTools.

HP рекомендует использовать Microsoft® Windows® 2000 Professional.

HP Netserver LH3000/LH3000r: серверы уровня отдела / Один или два процессора Intel® Pentium® III 733-1000 МГц / FSB шина 133 МГц / Стандартно 128 МБ, с расширением до 4 ГБ памяти ECC SDRAM / 133 МГц с функцией динамического сканирования / Видеопамять 2 МБ стандартно / Интегрированный двухканальный 64-х битный контроллер HP NetRAID с технологией I2O и кэш памятью 32 МБ, расширяемой до 128 МБ / Интегрированный UltraWide SCSI (80 МБ/с) контроллер / До двенадцати низкопрофильных накопителей Ultra 2 SCSI (80 МБ/с) горячей замены и две полки половинной высоты / Восемь PCI слотов (четыре с возможностью горячей замены) / Возможность установки резервных блоков питания и вентиляторов горячей замены.



Товар сертифицирован



Коммутатор HP ProCurve 4000M (J4121A): 40 портов 10/100Base-TX и пять свободных отсеков для установки модулей / Управляемые модульные коммутаторы для 10/100/Gigabit-сетей обеспечивают недорогое масштабируемое решение по организации коммутируемого подключения оконечных устройств и все преимущества технологии HP Proactive Networking / Они идеально подходят для компаний, стремящихся без особых затрат осуществить переход к масштабируемой, расширяемой сети с коммутируемым подключением компьютеров и поддержкой гигабитных каналов / Коммутаторы 4000M обеспечивают самый простой способ организации сетей с высокой доступностью / Пожизненная гарантия на все время эксплуатации продукта.





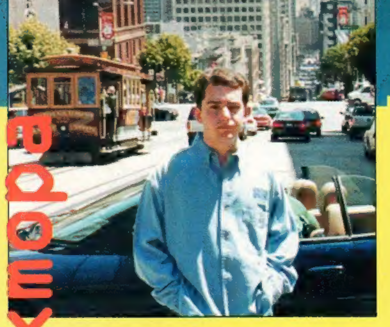
125502, Москва, ул. Лавочкина, 19
Тел.: 455-5581, 455-5011, 455-5571, 455-8493, 455-5691
Факс: 455-5021
e-mail: alex@veles.ru
web: www.veles.ru

http://www.gameland.ru

СОДЕРЖАНИЕ

СИ №06(87)март 2001

колонка редактора



Рад вновь вас приветствовать на страницах нашего журнала!

События последних недель, по крайней мере, самые главные из них невольно наталкивают на мысли о состоянии графических технологий в современном игровом мире, о том месте, которое занимает графика игровых проектов, о влиянии графического облика игр на наше восприятие. Несмотря на расхожее «правильное» мнение о том, что только дизайн и качество игрового процесса имеют реальное значение для настоящих игроков, все же графическое великолепие того или иного проекта действует, как правило, на подсознательном уровне, как бы дотягивая ваше мнение о качестве игры до необходимой черты. Совсем другое дело если за этой сногсшибательной красотой еще и стоит не менее мощный и завораживающий игровой процесс! Такое сочетание уже нельзя не назвать суперхитом. По счастливому стечению обстоятельств в одном только новостном разделе этого номера таких проектов собралось сразу два. И в них мы увидим редкое сегодня сочетание грандиознейшей торговой марки, прорывного в графическом плане движка и новых эволюционных изменений в зарекомендовавшем себя, классическом игровом процессе. Именно такими должны быть игры нового поколения! Или вы не согласны?

Всевозможных успехов,

Сергей Амирджанов

(C-12)

Не так много времени прошло с момента выхода второй части Medievil, а студия SCE Cambridge уже спешит порадовать нас своим новым проектом, созданным, впрочем, на том же движке. На этот раз из мира магии и меча мы переносимся в далекое и мрачное будущее Земли.



На 1-й стр. обложки: Что за красавец позирует для нашей очередной обложки? Ну, красавец, не красавец, а звезда - это точно. Главный герой последнего хитового проекта для PSone. И точно, даже по выражению лица заметно, что последнего. Мрачен, задумчив, агрессивен. Ну просто точная копия Sony!



Для Westwood – это сверхтипичный и супернеобычный проект одновременно. **Типичность в старой доброй** вселенной, отточенном стиле и со**вершенном дизайне. Необычность** в жанре и новых технологиях.

Игры в алфавитном порядке

Зарубежная подписка.

Открылась подписка в Израиле!

START

Желающим подписаться в Израиле на журнал "Страна Игр" и "Страна Игр + CD" обращайтесь по mail: issubscribe@gameland.ru.

В США и странах Европы подписка оформляется по адресу www.pressa.de.

Получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru.

Постеры формата A2 в каждом журнале с CD



Clive Barker's Undying

Основное достоинство Clive Barker's Undying – это, вне всяких сомнений, атмосфера. Атмосфера постоянного ужаса и кошмара, тяжелая и гнетущая. Мир, в котором мы оказываемся, населен жуткими монстрами и призраками со страшным прошлым – среди них чувствуешь себя очень неуютно...

Theme Park, Inc.

Дабы сразу расставить точки над i, скажу, что на полноценный сиквел TPI никак не тянет. Однако назвать его add-on'ом или expansion pack'ом опять-таки не получится. При ином стечении обстоятельств ТАК мог бы выглядеть тот же Sim Theme Park, но это не совсем то, что обещали разработчики. А обещали они совершенную бизнес-модель, эдакий экономический симулятор корпорации, дескать, Sim Theme Park – это игра, предназначенная для детей, в то время как в Theme Park Inc. все куда более серьезно и приближено к реальности.



Компания «GAME LAND» приглашет к сотрудничеству компании из стран СНГ для совместной работы над локальным изданием журнала «СТРАНА ИГР». E-mail: dmitri@gameland.ru

Список рекламодателей

02 обложка	Муз-ТВ	07	Клинское пиво	19	DVD-Shop	45	Бука	83	Журнал PlayStation		"Хакер"
03 обложка	Техмаркет	09, 51, 53	E-Shop	23	МТУ	47	Глория Джинс	85	Журнал "ХАКЕР"	91	РОБОТ
04 обложка	1C	11	HIT FM	25	МТС	55	RRC	87	Журнал	92	Хакер-сайт
01	Veles	15, 29, 49, 67	1C	41	АБКП	57, 71	Руссобит		"Мобильные компьютеры"	95	Modern Art
05	Подписка	17	Полигон	43	Beeline	61	Никита	89	Спецвыпуск журнала	96	Lanit

Сергей ОВЧИННИКОВ
e-mail: ovch@gameland.ru



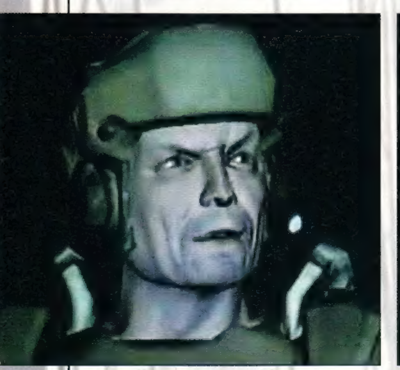
НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Все основные события последних двух недель с легкостью подпадают под общее определение «торжество известных торговых марок». Именно эти дни множество игровых компаний выбрали для того, чтобы напомнить как своим поклонникам, так и всей индустрии о том, кто же, собственно в доме хозяин. Sega и 3DO, Nvidia и Nintendo, Sony и LucasArts, - все эти компании в прошедшие дни были заняты анонсами (а некоторые и демонстрацией) своих самых важных, самых сокровенных планов на ближайшее время. И первенство среди всех этих анонсов принадлежит двум, бесспорно, главным ньюсмейкерам последнего времени, Sega и Nvidia.

Doom III на GeForce III

PC

Компания Nvidia, как и ожидалось, представила во второй половине февраля свой новый графический чип NV20, который теперь уже получил официальное название GeForce 3. Сюрпризом здесь стало лишь то, что местом для анонса была выбрана выставка MacWorld в Токио, а в своей заглавной речи глава Apple Стив Джобс заявил о том, что GeForce 3 поступит в продажу сначала в варианте для линейки PowerMac, и лишь несколькими неделями позднее для PC. В качестве доказательства обозначившегося графического лидерства Apple был приглашен лидер команды id Software Джон Кармак, впервые продемонстрировавший многотысячной аудитории прототип движка Doom III, сырой, еще весьма далекий от завершения, но все равно невероятно впечатляющий. Из технологических новшеств в движке Doom 3 можно отметить совершенно невероятное, сверхреалистичное освещение, передающее глубину полутонов, совсем нерезкое и в то же время чрезвычайно динамичное. Значительно улучшены игровые модели, - у персонажей теперь есть вполне нормальные, хотя с дизайнерской точки зрения и довольно убогие, лица. Но вот зато анимированы они просто великолепно. Кармак, впрочем, совершенно недвусмысленно дал понять, что на нынешнем поколении 3D-акселераторов Doom3 если и будет идти, то чрезмерно плохо. А вот на GeForce 3 - пожалуй, вполне прилично. Свои новые карты на базе GF3 объявили на сегодняшний день уже практически все известные производители, кроме, пожалуй, самой известной компании Creative, которая, по слухам, вообще собирается уходить из графического бизнеса.





Am2 показывает Virtua Fighter 4

PlayStation 2

Еще одно событие из ранга давно ожидавшихся, но от этого ничуть не менее сенсационных, это долгожданный показ нового Virtua Fighter на токийской выставке игровых автоматов AOU'2001. За сутки до открытия выставки в сети появились и первые скриншоты из игры, которые, признаться, не показались особенно впечатляющими и даже вызвали осуждение в среде фанатов (мол, Am2 дорвалась до PS2). Однако реальный графический облик игры оказался совершенно иным. Платформа Naomi 2 (представляющая собой 4 работающих параллельно Dreamcast) показала в Virtua Fighter 4 свои истинные способности, а команда Yu Suzuki в который раз продемонстрировала, что Sega и Am2 по праву являются королями 3D-файтинга. Полноценный обзор всех новшеств и многостраничные излияния на тему технологического совершенства игры последуют





позже (скорее всего, уже в следующем номере журнала), а пока сообщим лишь самое важное. Главным нововведением в игре станут интерактивные арены, которые теперь можно будет частично разрушать в процессе боя и которые будут изменяться в реальном времени. Что означает последнее, мы не знаем до сих пор, - ведь игра продемонстрирована пока лишь в виде неиграбельной демки. Самым выдающимся графическим эффектом является деформируемый и разлетающийся в стороны снег на одной из арен. Дерущиеся среди сугробов герои протаптывают в снегу дорожки. Примерно то же самое происходит и на песчаных уровнях, но, естественно, ввиду меньшей деформируемости песка, выглядит все это несколько скромнее. VF4 также знаменит и совершенно невероятным освещением, особенно на арене, которая расположена внутри гигантского аквариума. Сквозь толщу воды и через прочные стекла проникают сотни, тысячи лучей света, который, преломляясь, заполняет своим сиянием всю комнату. А бессчетные стаи экзотических рыбок делают картину по-настоящему живой. Герои детализованы восхитительно. Одежда, наконец-то является совершенно отдельным объектом, и анимирована в строгом соответствии с реальными движениями моделей. В VF4 будет четырнадцать основных персонажей. В добавление ко всем известным ранее героям, появится шаолиньский монах, великолепно владеющий легким, пространственным боевым стилем и таинственная, пока неанонсированная девушка. Большая часть героев заметно постарела (или возмужала). Однако несмот-

Внимание! Подписка на журнал "Страна Игр"!

С 1 Апреля по 31 Мая производится подписка на 2-е полугодие 2001 года.

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2001" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".

Подписной индекс журнала

"Страна Игр" **88767**

"Страна Игр"+CD **86167**





Оформить подписку в режиме ON-Line через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru

(game)land

фсп-1

АБОНЕМЕНТ на газету / журнал ____ (индекс издания)

Журнал "Страна Игр"

Количество комплектов: ____

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ____ (почтовый индекс) ____ (адрес)

Кому ____ (фамилия, инициалы)

ПВ	место	литер

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА на газету / журнал ____ (индекс издания)

Журнал "Страна Игр"

Стоимость	подписки	___руб.___коп.	Количество комплектов:
	переадрессовки	___руб.___коп.	

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ____ (почтовый индекс) ____ (адрес)

Кому ____ (фамилия, инициалы)

СТРАНА ИГР
№06 (87) март 2001
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART
Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master
Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Натпинский служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: Михаил Огородников

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА/ВИДЕОИГРЫ

1.	PAPER MARIO	NINTENDO	N64
2.	MARIO TENNIS	NINTENDO	GBC
3.	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
4.	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
5.	ATV OFFROAD FURY	SONY	PS2
6.	KNOCKOUT KINGS 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
7.	MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
8.	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	DC
9.	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	PSONE
10.	ONI	ROCKSTAR GAMES	PS2

АМЕРИКА/PC

1.	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
2.	THE SIMS LIVIN' LARGE	ELECTRONIC ARTS
3.	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO
4.	NASCAR RACING 4	HAVAS
5.	HOYLE CASINO 2001	HAVAS
6.	DIABLO 2	HAVAS
7.	AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT
8.	ROLLER COASTER TYCOON LOOPY LANDSCAPES	HASBRO
9.	NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS
10.	C&C: RED ALERT 2	ELECTRONIC ARTS

ЯПОНИЯ/ВСЕ ПЛАФТОРМЫ

1.	EITHEA	ATLUS	PSONE
2.	ONIMUSHA	CAPCOM	PS2
3.	NBA LIVE 2001	EA SQUARE	PS2
4.	POKEMON: CRYSTAL	NINTENDO	GBC
5.	YUGIO DUEL MONSTERS 4	KONAMI	GBC
6.	MACROSS M3	SHOEISHA	DC
7.	DONKEY KONG 2001	NINTENDO	GBC
8.	KUSEN	KADOKAWA	PSONE
9.	SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	PS2
10.	VICTORIOUS BOXERS	ESP	PS2

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ/ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	FINAL FANTASY IX	SQUARESOFT	PSONE
2	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS	PSONE, DC, PC
3	THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS	PC
4	BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	DISNEY	PSONE
5	WWF SMACKDOWN 2	THQ	PSONE, N64
6	FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS	PC, PSONE
7	RAYMAN	SONY/UBISOFT	PSONE
8	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	DC
9	MOTO GP	NAMCO	PS2
10	CRASH TEAM RACING	SONY	PSONE

Очередные хит-парады в полной мере отражают сегодняшнюю ситуацию в игровой индустрии. А индустрия эта, по крайней мере, та ее часть, что отвечает за «классические» консольные и PC-игры, находится в состоянии, которое можно было бы удачнее всего описать неприятным словечком «кризис». Особенно остра ситуация в Японии. Уровень еженедельных продаж игр первой пятерки снизился до совершенно смехотворных цифр в 20-30 тысяч копий, и это несмотря на присутствие в чартах вполне достойных и интересных произведений. Так давно ожидавшаяся адвенчура Shadow of Memories от Konami разошлась лишь десятитысячным тиражом, и похоже, что сходная судьба ожидает и абсолютно хитовую на Западе Zone of the Enders, - включенная в комплект играбельная демка Metal Gear Solid 2 положения не спасет. Не все в порядке и на американских берегах. Несмотря на доминирование в чартах продукции Nintendo, опять-таки количество проданных игр относительно невелико, и даже воцарившийся на две недели на первой строчке Paper Mario навряд ли оправдает возложенные на него надежды. Во всяком случае, миллионных продаж ожидать не приходится.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ 15 МАРТА – 1 АПРЕЛЯ 2001

15.3	PBA 2001 Bowling	Bethesda	DC
15.3	System Shock 2	Vatical	DC
15.3	Desperados	Infogrames	PC
15.3	Fallout Tactics	Interplay	PC
15.3	Serious Sam	ODI	PC
15.3	Lego Island 2	Lego	PSone
18.3	Warriors of Might & Magic	3DO	PS2
20.3	Summoner	THQ	PC
20.3	4X4 Evolution	Take2	PS2
20.3	Sega Bass Fishing	Sega	PC
20.3	Sega GT	Sega	PC
20.3	House of the Dead II	Sega	PC
20.3	Silpheed	Working Designs	PS2
21.3	GameBoy Advance (JAP)	Nintendo	GBA
22.3	MDK2 Armageddon	Interplay	PS2
22.3	Sakura Taisen 3 (JAP)	Sega	DC
22.3	Illbleed (JAP)	Crazy Games	DC
22.3	Klonoa 2 (JAP)	Namco	PS2
22.3	Biohazard: Code Veronica Complete (JAP)	Capcom	PS2, DC
22.3	Power Jet Racing (JAP)	CRI	DC
22.3	Monster Rancher 3 (JAP)	Tecmo	PS2
26.3	In Cold Blood	Dreamcatcher	PC
26.3	Pokemon Stadium 2	Nintendo	N64
27.3	Black & White	Electronic Arts	PC
27.3	Anachronox	Eidos	PC
27.3	Outtrigger	Sega	DC
27.3	The Sims: House Party	Electronic Arts	PC
27.3	Ultima Online: Third Dawn	Electonic Arts	PC
27.3	Zone of the Enders	Konami	PS2
29.3	Legends of Might & Magic	3DO	PC
29.3	Tribes II	Havas	PC
1.4	Bleemcast!	Bleem	DC



ря на сильно изменившихся Pai, Lion, Lao и Aoi, старичок Shun и неразлучные близнецы Jacky и Sarah совершенно не изменились. Хотя нет, вру, у Sarah заметно добавился объем бюста, да и сама девушка стала куда сексапильнее. Куда уж дальше. VF4 пока еще далек от завершения и японских залах игровых автоматов игра появится лишь к осени. К обещанной же версии на PS2, похоже, еще даже не приступали. Так или иначе, но команде, которая будет переводить VF4 на PS2 придется изрядно потрудиться. Слишком уж хороша графика. Слишком уж много текстур.

Новая стратегия по Star Wars

PC

Совершенно неожиданное известие, словно гром среди ясного неба, пришло в последние дни февраля от издательства LucasArts, которое заявило о подписании договора о разработке стратегической игры под названием Star Wars: Battlegrounds с компанией (держитесь за стулья!) Ensemble Studios, создателями сериала Age of Empires. Новая игра, которую Ensemble будет разрабатывать для LucasArts, будет сделана для PC (и возможно, других платформ) с использованием новых технологий, созданных для Age of Empires III, и вероятно, будет обладать трехмерной графикой. За дизайн будет отвечать главный продюсер студии Bruce Shelley. На этом официальная информация заканчивается, и начинаются наши размышления. Ensemble Studios не только является старым партнером корпорации Microsoft, но еще и, как бы поточнее выразиться, принадлежит софтверному монстру. Так что за произведенным анонсом явно стоит и еще что-то. По нашему мнению, этим чем-то является начало стратегического партнерства LucasArts и Microsoft на игровом рынке. Несмотря на любовь Джорджа Лукаса к PlayStation2, которую он столь ярым образом доказывал на протяжении последних месяцев, факты говорят о том, что на самом деле дела обстоят несколько иначе. LucasArts пока выпустила на Ps2 лишь один единственный проект Starfighter и пока, похоже, не собирается выпускать что-либо еще. Создается впечатление, что LucasArts уже открыта зеленая дорога. Во всеХ смыслах этого слова.



PC

Эта новость, к сожалению, не содержит в себе никакой информации, кроме графической. Компания New World Computing выпустила за сутки до того момента, как этот номер журнала оказался в типографии, первый скриншот из Heroes of Might & Magic IV, не потрудившись сказать о будущем проекте хотя бы слова. Не будем ничего говорить и мы, поскольку, признаться, в новом облике HMM4 мы и сами пока мало что понимаем. Но кадры должны говорить сами за себя!

Сергей Овчинников при участии
Дмитрия Агарунова, директора издательства GameLand,
Дмитрия Мартынова, директора компании SoftClub и
Юрия Мирошникова, руководителя направления мультимедиа
компании 1С

МИРОВАЯ ИНДУСТРИЯ: 1995-2000


В то время как вся индустрии приходила в себя после залпа из трех дружных суперхитов ноября 1998-го (Half-Life, Metal Gear Solid и Legend of Zelda: Ocarina of Time), которые разошлись по миру многомиллионными тиражами (причем это верно даже в случае с PC'шным Half Life), многие компании постепенно начали выстраивать свою базу для будущих шедевров.

Начав с грандиозной презентации в самом конце декабря и продолжив целой цепочкой пресс-конференций по всей Японии, культовый дизайнер Sega AM2 Yu Suzuki представил всем фанатам свой новый проект под названием Shenmue. Пожалуй, впервые за последние годы с момента презентации столь масштабной игры до ее выхода прошло не более года. Но тогда, в январе, Suzuki и Со заявляли о выходе своего шедевра уже летом, а показывали публике по большей части те эпизоды игры, которые так в первую часть, озаглавленную Chapter 1: Yokosuka, и не вошли.

В январе же Electronic Arts окончательно отказалась от своих планов по мгновенному завоеванию рынка игр жанра 3D Action посредством творения небезызвестной команды Rebel Boat Rocker под названием Prax War. После года мытарств с движком и дизайном, огромного количества скандалов с высоким руководством EA проект был прикрыт, а команда разработчиков выброшена на улицу. Впрочем, как оказалось, ненадолго. Тем временем компания Nintendo выпустила на японском рынке игру, которая совершенно неожиданно оказалась главным суперхитом года. Незамысловатый мультяшный файтинг Super Smash Bros. с известными каждому игроку персонажами нинтендовских игр в качестве бойцов стартовал не слишком удачно, но постепенно к игре пришла известность. Да такая, что за год в одной только Японии было продано около полутора миллионов копий «звездного файтинга». Успех Smash Bros., несомненно, подтолкнул и еще пару известных издательств к созданию подобных шедевров. На фронте игр на PC безраздельно властвовал только что выпущенный суперхит компании Maxis и ее нового владельца Electronic Arts - SimCity 3000. Ну и не сбавляющий темпов Half-Life, разумеется.

Вылившийся в серьезный скандал выпуск компанией Connectix эмулятора PlayStation для Mac и PC (судебное дело, по которому Sony окончательно проиграла лишь к концу года), тем не менее, не оказал никакого влияния на реакцию компании Nintendo, когда парочка талантливых программистов выпустила простецкий и, тем не менее, суперэффективный эмулятор Nintendo 64 под

названием Ultra HLE. При наличии мощного компьютера и платы на базе Voodoo2/3, а также источника для скачивания содержания картриджей на N64 любой желающий мог поиграть во все игры на данной платформе. Тем не менее, Nintendo поступила, пожалуй, разумнее всех - замяла скандал, а авторам эмулятора, во всей видимости, предложила рабочие места в одном из своих многочисленных подразделений. По крайней мере, об этой парочке уже пару лет как ничего не слышно. За это время Ultra HLE стал раритетом.

Корпорация Sony выпустила в Японии давно ожидавшийся и ставший эксклюзивным для этой территории аксессуар под названием PocketStation, фактически клон Dreamcast'овской карточки памяти с игровыми возможностями. Первые сто тысяч PocketStation'ов были сметены с прилавков в первые же часы продаж, в последующие месяцы PocketStation оставалась самой продаваемой в Японии игровой платформой (если, конечно, ее можно так назвать).

Игрушечный гигант Mattel (создатель куклы Барби и активный участник игрового рынка восьмидесятых годов) прикупил к своей образующейся игровой империи компанию TLC, в которую входят такие известные издательства и команды разработчиков, как Red Orb, Broderbung, Cyan. Серьезные намерения Mattel становятся кристально ясны чуточку позже, с известиями о том, что именно Mattel будет распространять странный Wonderswan от Bandai в Америке, и уж тем более с новостью о переходе в новое подразделение компании уволенного из Sega of America Bernie Stolar'a. Впрочем, ни Wonderswan, ни его последователь Wonderswan Color так нигде, кроме Японии, пока не появились.

В феврале происходят два крупнейших события, связанных с поглощениями издательствами крупных и влиятельных команд разработчиков. Эффект же от этих покупок вышел совершенно различный. Microsoft обогатила свою игровую копилку командой FASA Interactive вместе с полноценной лицензией на BattleTech, а GT Interactive после ряда небольших трений с известной компанией Legend не нашла ничего лучшего, как попросту купить ее с потрохами. Позже мы узнали, что все эти странные действия GT являлись лишь попытками издательства скоординировать действия в свете серьезнейших финансовых проблем компании. Еще одним знаковым событием, во многом определившим будущие сенсации весны, явился отказ игрового подразделения Panasonic Wondertainment продолжать финансирование принадлежащего ему издательства Ripcord Games и последовавший за этим откол этой компании от империи Matsushita. А еще буквально через пару недель Panasonic Wondertainment вообще прекратил свое существование, поскольку «Panasonic потерял интерес к игровому рынку». В ответ на это заявление в нашем журнале прозвучала такая фраза: «Так мы им и поверили». На самом деле Matsushita воспользовалась возможностью перегруппировать силы в свете начавшегося сотрудничества с Nintendo, о котором всем стало известно лишь в мае.

В январе же Electronic Arts окончательно отказалась от своих планов по мгновенному завоеванию рынка игр жанра 3D Action посредством творения небезызвестной команды Rebel Boat Rocker под названием Prax War. После года мытарств с движком и дизайном, огромного количества скандалов с высоким руководством EA проект был прикрыт, а команда разработчиков выброшена на улицу. Впрочем, как оказалось, ненадолго. Тем временем компания Nintendo выпустила на японском рынке игру, которая совершенно неожиданно оказалась главным суперхитом года. Незамысловатый мультяшный файтинг Super Smash Bros. с известными каждому игроку персонажами нинтендовских игр в качестве бойцов стартовал не слишком удачно, но постепенно к игре пришла известность.





А тем временем во Франции, в городе Канны, с надлежащим фурором и пышностью был проведен очередной съезд «новых хозяев» игровой индустрии (читай французских издательств) под крышей быстро развивающейся мультимедийной выставки Milia. Из целого каскада событий с лазурного побережья Франции стоило отметить европейскую премьеру Dreamcast и представление компанией Intel нового процессора Pentium III. Вдобавок к этому именно на Milia корпорация Sony, наконец-то, анонсировала (хотя и не показала) сиквел к своему сверхпопулярному симулятору Gran Turismo и начала распускать самые невероятные слухи относительно своей будущей платформы, которая нам уже известна под названием PlayStation2. Именно с середины февраля поток информации о PlayStation2 обрушился на нас в полную силу.

На технической конференции IEEE Solid-State Circuits Conference Sony и Toshiba представили свой новый процессор, получивший название Emotion Engine. Несмотря на то, что о прямом назначении этого мощного медиа-процессора старательно умалчивалось, никаких сомнений в том, что именно этот процессор станет центральным звеном в новой приставке Sony, ни у кого не возникало. Заявленные технические характеристики Emotion Engine (например, производительность в 55 миллионов полигонов в секунду) оказались значительно преувеличены, тем не менее, всеобщая любовь прессы была завоевана практически мгновенно.

2 марта 1999 года на специальной юбилейной пресс-конференции, посвященной продаже пятидесятимиллионной приставки PlayStation, корпорация Sony представила миру свой новый проект, носящий название Next Generation PlayStation. Несмотря на то, что сама приставка так и не была показана, всесторонняя поддержка ведущих японских издательств Namco и Square и впечатляющие технологические демо-версии превратили торопливый, на скорую руку организованный анонс в самое значительное событие месяца. Не столько из-за его содержания, а лишь из-за того, что уже буквально полгода его ждала буквально вся игровая общественность. Несмотря на заверения Sony о готовности выпустить приставку уже осенью 1999 года, все близкие к компании источники утверждают, что выпуск PlayStation 2 состоится лишь весной, а возможно, и летом 2000 года. Тем временем Sony делает ряд амбициозных заявлений относительно судьбы новой игровой платформы, а также всерьез говорит о том, что компания намерена инвестировать ни много ни мало 600 миллионов долларов в строительство совместно с Toshiba фабрики для производства небезызвестных процессоров Emotion Engine. В свете финансовых неудач компании практически на всех рынках, кроме игрового, становится совершенно ясно, насколько серьезно Sony собирается подходить к проблеме своего очередного переходного периода. Тем временем анонсом взбудоражена не только падкая до сенсаций пресса, но и серьезные финансовые аналитики, предрекающие творению Sony головокружительный успех.

Ожидавшийся более года суперхит от New World Computing Heroes of Might & Magic III производит фурор на игровом рынке и расходится почти полумиллионным тиражом. Вместе с тем компания Westwood в очередной раз переносит дату выпуска своего Tiberian Sun до конца лета. Спустя всего десять дней после полноценного участия в премьере новой PlayStation компания Namco как ни в чем не бывало сообщает о сенсационном сотрудничестве со своим главным конкурентом на рынке игровых автоматов компанией Sega и анонсирует на Dreamcast свой супер-файтинг Soul Calibur. На состоявшейся буквально спустя несколько дней выставке Tokyo Game Show Spring Soul Calibur показан в играбельном варианте, причем со значительно усовершенствованной графикой. Сотрудничество с Namco - бесспорно, сильнейший маркетинговый и информационный ход компании Sega за весь сезон. Как выяснилось совсем недавно, только на Soul Calibur сотрудничество не закончилось, и Namco всерьез начала работать с Sega с целью создания новых совместных аркадных проектов. На выставке также впервые показано новое ответвление Capcom'овского сериала Resident Evil - жуткая история про динозавров, озаглавленная Dino Crisis. Впервые Capcom использует не пререндеренные фоны, а трехмерный полигонный задний план. Что на игре, вообще говоря, особенно не отражается. Dreamcast-версия Resident Evil: Code Veronica, показанная на видео, никого особенно не впечатляет. На стенде Sega сияет новенький Dreamcast вместе со свежеанонсированным Soul Calibur и странными мини-демками Shenmue, приводящими публику в полнейший восторг. Ну а на выставке игровых автоматов AOU'99 Sega впервые представляет целый спектр автоматов на базе своей новой архитектуры Naomi, в том числе Crazy Taxi и сногсшибательный Dead or Alive 2.

Начало апреля ознаменовывается небольшим скандалом в стане Sony - оказывается, на той самой презентации 2 марта журналистам показывали не прототип PlayStation2, а лишь ее виртуальный облик - фактически мощную рабочую станцию, работающую под управлением особого эмулятора. Впрочем, история не получает широкого распространения.

Сенсационные новости с французского игрового фронта. Сразу две французских компании совершают значимые покупки зарубежных игровых издательств. Компания Infogrames получает в распоряжение своего давнего конкурента на английском рынке спортивных игр Gremlin Interactive (и со временем попросту уничтожает ее). А неизвестно откуда взявшийся «гигант» Titus непонятно на какие и, главное, непонятно на чьи деньги покупает треть издательства Interplay, и через пару месяцев доводит свою долю в этой компании до контрольного пакета. У осведомленных людей появляется информация о том, что французские гиганты Havas, Infogrames и Titus получают щедрое финансирования со стороны французского правительства, которое с непонятной целью маниакально жаждет завладеть американским и европейским рынками интерактивных развлечений. Также активно распространяются слухи о том, что издательство GT Interactive, начинающее испытывать все более серьезные проблемы и вынужденное уволить 35 процентов своих сотрудников, готовится к поглощению себя французской же корпорацией Lagardere (ошиблись в результате лишь в названии покупателя).

Electronic Arts вновь возобновляет свои попытки проникновения на рынок 3D-Action, на этот раз действуя куда как более осмотрительно. Первым делом компания получает (в обстановке полной секретности) лицензию на производство игр по мотивам фильма The World Is Not Enough, умудрившись даже перебить в этом споре ставку Nintendo, страстно желавшей выпустить такую игру производства Rare на своем будущем Dolphin'е. После этого представители компании начинают переговоры с id Software о покупке у последней движка Quake III Arena. Доходят также слухи о том, что EA намеревается использовать этот движок сразу в трех-четырех проектах. Слухи подтвердились в American McGee's Alice, новом проекте Ritual (который команда делает именно для EA), и, в конце концов, в PS2-версии Quake III: Revolution.

На технической конференции IEEE Solid-State Circuits Conference Sony и Toshiba представили свой новый процессор, получивший название Emotion Engine. Несмотря на то, что о прямом назначении этого мощного медиа-процессора старательно умалчивалось, никаких сомнений в том, что именно этот процессор станет центральным звеном в новой приставке Sony, ни у кого не возникало. Заявленные технические характеристики Emotion Engine (например, производительность в 55 миллионов полигонов в секунду) оказались значительно преувеличены, тем не менее, всеобщая любовь прессы была завоевана практически мгновенно.







Работа.

**По будням с 9.00 до 18.00
мы платим за то,что
Вы слушаете Радио Хит-ФМ
(частота в Москве 107,4 FM).**

**Присылайте свои анкеты
по адресу:
101000,Москва,Б.Лубянка 24
факс: 924-79-95
и-адрес: WWW.HITFM.RU**

Отрывной талон-анкета

Ф.И.О.: ______________________

____

ВОЗРАСТ: ______________________

КОНТАКТНЫЙ ТЕЛ.: ______________

Компания Namco распускает слухи о псевдосиквеле своего Tekken 3 под кодовым названием Tekken 3 Alpha, а уже в конце месяца официально анонсирует Tekken Tag Tournament, который, вопреки прогнозам, создан на базе обыкновенной архитектуры System 12, в основе которой лежит слегка модифицированная PlayStation, а вовсе не PlayStation2, как многие надеялись. Это, впрочем, совершенно не помешает Namco позже портировать TTT на PS2 на манер Soul Calibur.

Весь мир сходит с ума на почве MP3-музыки. Последовав примеру компании Diamond Multimedia, свои портативные плееры анонсируют компании Creative, Samsung, LG, а позже Sony, Sharp и другие производители бытовой электроники. Несмотря на дороговизну флэш-памяти и несовершенство технологии, MP3 признается ведущим цифровым музыкальным стандартом. В это время компания LucasArts, пользуясь колоссальным всплеском интереса ко Вселенной Star Wars перед выходом первого эпизода великой эпопеи Джорджа Лукаса, анонсирует целый ряд проектов по мотивам нового фильма, а также выпускает под шумок свою последнюю игру, посвященную старой трилогии Star Wars - X-Wing Alliance. Среди хитов также Civilization: Call to Power, а самыми яркими анонсами стали сенсационный MDK2 «от создателей Baldir's Gate» студии Bioware, «настоящий» Resident Evil 3 Nemesis на PlayStation и суперпроект английской студии Bizarre Creations Metropolis Street Racer с невиданной графической детализацией ландшафтов.

На выставке E3'99, вернувшейся в мае в Лос-Анджелес после двухлетней «отсидки» в Атланте, происходит сразу несколько сенсационных событий. Во-первых, именно эту выставку компания Nintendo решила использовать в качестве информационного полигона для громогласного анонса своей новой игровой системы под кодовым названием Dolphin. Анонсировав свое тесное сотрудничество с такими китами компьютерной и электронной индустрии, как IBM и Matsushita, Nintendo надолго вывела из равновесия всех своих противников. Будучи по сути своей идеальным примером того, как следует создавать сенсацию буквально из воздуха (реально никакого Dolphin Nintendo не показывает и даже не собирается показывать), эта презентация во многом задала тон всех последующих событий в индустрии видеоигр, заставив Sony и Sega поторопиться с раскрытием многих своих важных карт. Компания Sony, видимо, заслышав о готовящемся анонсе Dolphin (который состоялся за сутки до начала выставки), немедленно привезла в Америку свой прототип PlayStation2 с ранними технологическими демками и установила его в центр своего стенда, тем самым вызвав массу смешанных чувств у посетителей выставки. Что же касается Sega, вступившей в финальную стадию подготовки к американской премьере своего Dreamcast, представила на E3 аж 46 различных игр на эту платформу плюс анонсировала еще добрых три десятка самых разнообразных проектов.

Еще одной сенсацией выставки стало решение Сида Мейера принять участие в разработке Civilization 3 для купившего Microprose издательства Hasbro в обмен на круглую сумму отступных для Electronic Arts, полностью контролирующей и курирующей работу Мейеровских Firaxis Studios. Несмотря на то, что участие Мейера в проекте оказалось номинальным, шуму это событие на E3 понаделало немало.

За сенсациями выставки не слишком замеченными прошли еще две знаменательных покупки - Microsoft прикупила независимое издательство Access, знаменитое своими симуляторами гольфа Links и адвенчурной серией про детектива Текса Мерфи. В свою очередь, вездесущая Infogrames выложила полсотни миллионов долларов за маленькое издательство Accolade, что было немедленно трактовано «аналитиками» как «немедленный прорыв Infogrames на американский рынок». Но мы-то с вами знаем, что Accolade - это были цветочки.

Во время E3 id Software выпускает первую технологическую демо-версию своего давно ожидаемого Quake III, вызвавшую достаточно смешанную реакцию публики, а FASA Interactive, выполняя последние обязательства перед Microprose, 30 мая 1999 года выпускает, наконец-таки, свой эпохальный MechWarrior 3, разрабатывавшийся более трех лет. Отзывы на игру весьма положительные, однако серьезного успеха с финансовой точки зрения проект так и не добился. Впрочем, несмотря ни на что, фанаты сериала были просто счастливы.

Японские залы игровых автоматов получают в мае главный суперхит сезона, сенсацию игрового мира - Dance Dance Revolution, венец фантастического успеха компании Konami на поприще выкачивания денег из всевозможнейших интерактивных музыкальных проектов. Под модную музыку пляшут, нажимая ногами в такт кнопки игрового автомата практически все японцы, а специальная версия игры на PlayStation с прилагающимся пластиковым ковриком с кнопками продается миллионным тиражом, несмотря на внушительную стоимость подобного набора.

В июне произошла настоящая революция на рынке PC. Компания Intel впервые в истории уступила технологическое лидерство в производстве массовых процессоров для PC своему конкуренту, корпорации AMD. В конце июня AMD анонсировала, а уже 28 июня выпустила в продажу свой новейший суперпроцессор Athlon, ранее проходивший под кодовым названием K7. С технологической точки зрения во многом опережающий даже авангардный Pentium III Athlon быстро выигрывает информационную войну с Intel. Всем хочется увидеть смену лидера на этом не слишком интересном до сего момента рынке, пусть даже в реальности Athlon производится еще несколько месяцев в столь малых партиях, что никакой серьезной конкуренции Intel он составить просто не в состоянии. Тем не менее, AMD доказала миру, что, наконец-то, способна противопоставить мощи Intel свою новую и смелую технологию. В конце года новый виток войны между Intel и AMD приведет к серьезнейшим снижениям цен и ускорению технологического прогресса с обеих сторон.

Июнь оказался богат на анонсы и слухи вокруг самых известных игровых сериалов. Так, прессе стали известны подробности проекта Final Fantasy IX, согласно которым сериал продолжит свою жизнь на PlayStation, однако будет серьезно изменен в связи со временной сменой главного графического дизайнера. FF9, по этим слухам, возвращается к классическому стилю пятой и шестой серий игры. Также в июне Square анонсировало невероятно многообещающую RPG Vagrant Story и вторую часть относительно популярного сериала Parasite Eve 2. Издательство Eidos подтвердило свои намерения выпустить и в этом ноябре очередную серию Tomb Raider, а компания Nintendo сообщила журналистам о том, что команда молодых дизайнеров работает над продолжением одной из лучших игр на N64 - Legend of Zelda. Проект получает кодовое имя Zelda Gaiden, а позже превратится в Majora's Mask.

Тем временем под занавес весеннего затишья в игровой индустрии компания Sega разворачивает в Японии настоящую битву за покупателя. Dreamcast падает в цене почти на 100 долларов, а на специальной пресс-конференции компания анонсирует свой новый RPG-проект с названием в стиле бывшего Project Berkley (Shenmue) - Project Ares. Эту игру мы теперь знаем под названием Skies of Arcadia. Тем не менее, игроки заглотнули наживку и поверили, что то, что им показывают, - это продолжение легендарного сериала Phantasy Star.

После того как лето вступило в свои законные права и все страсти вокруг минувшей E3 улеглись, июльские события заставили игровой мир содрогнуться и поверить, наконец, в то, что теперь в игровой индустрии каникул не бывает. Как гром среди ясного неба прозвучало известие о том, что компания S3, не слишком популярный и не слишком удачливый производитель графических чипов, покупает одного из самых известных производителей мультимедийной компьютерной периферии компанию Diamond Multimedia. Таким образом, Diamond практически немедленно была лишена поставок чипов от Nvidia, и свое будущее компания, которая всегда была в авангарде технологий, отныне должна была связать с S3, чье технологическое превосходство над конкурентами всегда ставилось под сомнение. Практически сразу после этого сюрприза американское издательство GT Interactive, окончательно прекратив борьбу за свое выживание, выставило себя на продажу. Все это было, конечно, завуалировано под маской «поиска новых инвесторов», но реально означало лишь то, что GT готово сдаться на милость победителя и в случае чего выйти из игры. Впрочем, из всех богатых ресурсов GT новому владельцу Infogrames приглянулись лишь команды Reflections (создатели сериала Driver) и Oddworld Inhabitants.

Компания 3Dfx начала в июле распускать слухи о новом поколении своих графических плат, которое «вот-вот» должно быть анонсировано. Чипсет носил кодовое имя Napalm и якобы был построен вокруг центрального графического процессора компании Mitsubishi, работающего на тактовой частоте 200 МГц и способного на совершенно невероятные подвиги. Как выяснилось позже, никакого отношения к объявленным много позже Voodoo4 и 5 этот самый Napalm не имел.

Electronic Arts и ее любимая Maxis шокировали мир анонсом своей работы над игрой по мотивам одной из Вселенных компании Wizards of the Coast, создателей небезызвестной игры Magic: The Gathering. EA и Maxis так секретничали, что ничего об этом проектом толком и не сказали. Увы, буквально через пару месяцев всем их мечтам было суждено развеяться. Уже в сентябре игрушечная империя Hasbro неожиданно купила Wizards of the Coast, уплатив за нее весьма впечатляющую сумму почти в 400 миллионов долларов наличными, что, по всей видимости, и положило конец взаимоотношениям с Electronic Arts. По крайней мере, больше никаких новостей о проекте не поступало.

На PC практически одновременно, с разницей буквально в неделю-другую, выходят два центральных стратегических проекта сезона - давно ожидавшиеся Total Annihilation: Kingdoms и Dungeon Keeper 2. В Kingdoms графика практически плоская, но ландшафт трехмерен и влияет на игровой процесс. В DK2, несмотря на полностью полигонный движок, трехмерность не играет никакой роли, кроме визуальной привлекательности. Побеждает подход Bullfrog. Обе игры поражают практически полным отсутствием новаторства в жанре. Обе продаются хуже, чем ожидалось. Но Kingdoms полностью проваливается практически во всех регионах. В Америке продано менее 50 тысяч копий. Как выяснится позже, это было начало конца студии Cavedog.



Июнь оказался богат на анонсы и слухи вокруг самых известных игровых сериалов. Так, прессе стали известны подробности проекта Final Fantasy IX, согласно которым сериал продолжит свою жизнь на PlayStation, однако будет серьезно изменен в связи со временной сменой главного графического дизайнера. FF9, по этим слухам, возвращается к классическому стилю пятой и шестой серий игры. Также в июне Square анонсировало невероятно многообещающую RPG Vagrant Story и вторую часть относительно популярного сериала Parasite Eve 2.

Компании KOEI выпадает честь продемонстрировать первую реальную игру для «Next Generation PlayStation» - стратегический симулятор Kessen, а корпорация Microsoft, не давая фанатам забыть о своем приобретении FASA Interactive, заявляет миру о том, что работа над MechWarrior 4 уже кипит. В Японии компания Sega и студия Vivarium выпустили свой главный хит на Dreamcast - дикую, необычную и скандальную игру Seaman - симулятор жизни человека-рыбы из аквариума, с которым можно общаться посредством прилагаемого в комплекте мик-

рофона. Шутки шутками, а это чудо уже продано в Японии тиражом более 450 тысяч копий.

Ровно за месяц до громогласной премьеры Dreamcast на американском рынке президент Sega of America Bernie Stolar был уволен из компании и отпущен на все четыре стороны. Stolar не только подготовил и обеспечил всем необходимым запуск новой консоли Sega, но и успел за свою карьеру перебежать дорогу многим влиятельным деятелям индустрии еще в бытность свою президентом Sony Computer Entertainment America, работая в которой, он обеспечил и запуск в Америке PlayStation. Так, например, своенравного Столяра на дух не переносили в Electronic Arts. Впрочем, решение Sega избавиться от излишне самостоятельного, хотя и талантливого работника, наверняка, крылось вовсе не в желании оказать внимание EA или другим потенциальным партнерам. Просто единственное, что Stolar умеет делать хорошо, - это запускать новые платформы. После чего его услуги уже не требуются. Второй сенсацией месяца стал настойчиво распространившийся слух о том, что новая игровая приставка от Sony поступит в продажу без модема, да в придачу еще и со старым джойстиком. Тогда это совершенно не вписывалось в ту концепцию, что рисовала компания все предшествующие известию месяцы. Однако эта информация практически полностью подтвердилась, за исключением лишь того момента, что в дизайн контроллера Dual Shock2 все-таки были внесены кое-какие изменения. Впрочем, незначительные.



В августе публика радостно встречает два суперхита. Один новый, а второй - давно знакомый и ожидаемый. В Японии под овации игровой прессы, поголовно выставившей новому творению Namco идеальные оценки, выходит знаменитый и нашумевший Soul Calibur, а остальной мир замирает в предвкушении появления Command & Conquer: Tiberian Sun. Обе игры весьма отчетливо проводят в жизнь принцип превосходства формы над содержанием. Обе сделаны невероятно стильно и качественно, но лишены какой-либо глубины и проработки. Что не мешает обеим превратиться в любимчиков многих тысяч игроков.

Electronic Arts анонсирует свой первый проект на базе движка Quake III Arena, не объявляя при этом о покупке этого движка. В уникальной игре American McGee's Alice Quake идеальным образом сочетается с детской сказкой. Получается детская сказка ужасов с садистским уклоном. В общем, именно то, чего нам так хочется. А культовое английское издательство Codemasters раскрывает все детали своей новой суперигры Colin McRae Rally 2. Резко усовершенствованный движок и физическая модель, плюс новая машинка Ford Focus на PlayStation и PC - поклонникам раллийных гонок больше ничего и не надо. Наша редакция в полном составе фанатеет.

31 августа (уже вроде как и не август, но еще и не сентябрь) компания Nvidia расставляет все точки над i и представляет миру свой новый революционный графический чип GeForce. Аппаратная обработка геометрических обсчетов и освещения отныне не возлагается на центральный процессор. GeForce все будет делать сам. Так, по крайней мере, заявляет Nvidia. Впечатляющие технологические демо-версии и отличная производительность даже без задействования T&L окончательно утверждают компанию в роли лидера современных 3D-технологий. Обещанный ответ 3Dfx так и не последовал...

Самый «выставочный» месяц года, сентябрь, разумеется, стал также и временем максимального количества сюрпризов, как неожиданных, так и легко предсказывавшихся. Сразу четыре игровых выставки прошли в эти дни в разных частях света, но максимальное внимание прессы все-таки было уделено вовсе не им. Все дело в том, что 13 сентября, за несколько дней до начала Tokyo Game Show Autumn'99, корпорация Sony решилась официально представить финальный облик своей новой приставки, которая получила имя PlayStation2. Наряду с презентацией окончательного внешнего вида «космической» консоли, дизайн которой шокировал многих, в том числе и вашего покорного слугу, Sony объявила множество игр, большая часть из которых была показана в форме видеороликов. На стартовавшей вскоре выставке Tokyo Game Show в играбельном варианте были представлены Tekken Tag Tournament от Namco и Gran Turismo 2000 от Polyphony Digital, а также несколько других, чуть менее интересных новинок. Лишь на видео предстал перед зрителями будущий единственный суперхит на премьере PS2 - Ridge Racer V. Что же касается главного хита Sony на обычную, классическую PlayStation, то Gran Turismo 2 на выставке вообще не был показан и сразу же отложен с сентября на декабрь. Вместо этого Sony предложила зрителям свою новую многобюджетную RPG под названием Legend of Dragoon, изобилующую качественными видеороликами, но, как в результате выяснилось, слишком уж занудную, чтобы достичь статуса суперхита. Что же касается конкурентов Sony, то они вели пропаганду, прилагая ничуть не меньше усилий.

Подразделение Sonic Team умудрилось представить за сентябрь аж три новых игры - аркадный музыкальный хит Samba De Amigo, взрывную многопользовательскую головоломку Chu Chu Rocket и мегапроект онлайновой трехмерной RPG под названием Phantasy Star Online. На Tokyo Game Show также были показаны на Dreamcast такие хиты, как Virtual On Oratorio Tangram и Crazy Taxi. Также был анонсирован новый задорный и красочный музыкальный проект знаменитого дизайнера Tetsuya Mitsuguchi Space Channel 5. Что же касается суперигры Shenmue, то она была показана лишь на видео, хитро избежав встречи с игроками всего за месяц до предполагаемой даты релиза. Естественно, что это вызвало массу слухов и домыслов, в результате которых проект был лукаво отложен до весны 2000 года. В Америке же Sega с огромной помпой начала продажи своего Dreamcast'а, умудрившись продать лишь в первый день более 330 тысяч консолей, совершив самую успешную в истории премьеру игровой платформы. К концу декабря общее количество проданных в Америке приставок достигло уже полутора миллионов.

Компания Nintendo, не участвующая в Tokyo Game Show, устроила в начале сентября свою собственную традиционную выставку SpaceWorld'99, на которой блистали такие шедевры, как Earthbound 64 (гениальный, но так, увы, и не увидевший света), Zelda Gaiden и Kirby 64, наряду с новыми версиями неувядающих Pokemon'ов.

На английской земле на крупной выставке ECTS'99 в схватке титанов сошлись давние конкуренты, компании Westwood и Blizzard. Обе привезли на выставку свои новые засекреченные проекты. Обе решили в них отойти от привычных канонов жанров. Обе произвели сенсации. Blizzard анонсировала долгожданный WarCraft III, превратившийся из real-time стратегии в тактическую RPG в реальном времени, ну а Westwood приковала к себе всеобщее внимание объявлением 3D Action во Вселенной Command & Conquer, названный C&C: Renegade. ECTS также послужила ареной для анонса третьей части легендарного симулятора Grand Prix от Джеффа Краммонда и Microprose, а также новой стратегии для PlayStation2 и PC Legion от команды 7 Studios, во главе которой стоит бывший главный дизайнер Tiberian Sun. Также активно ходят слухи, что именно на ECTS корпорация Microsoft тайно привезла прототип своей будущей игровой системы под кодовым названием X-Box. Хотя эти слухи так слухами и остались, у нас уже нет особенных оснований полагать, что они были неправдивыми. Ведь разработка X-Box велась темпами куда более медленным, нежели предполагалось многочисленными аналитиками.

Вышедший весной блокбастер The Matrix породил в среде фанатов компьютерных и видеоигр настоящую волну почитания и непременного ожидания игрового варианта задевшего струны души киберпанкового фильма. Поэтому волей-неволей игровым издательствам пришлось втянуться в нешуточную борьбу вокруг прав на игры по Matrix. Сначала дикий слух о начале работы над игрой по фильму пустила то ли сама id Software, то ли кто-то из многочисленных почитателей таланта Джона Кармака. После этого нахально заявил о своей дружбе с режиссерами фильма известный скандалист Дэйв Перри из Shiny Entertainment. Напоследок же в известнейшем японском журнале Famitsu Weekly появилось странное совместное интервью режиссеров братьев Wachowsky и ведущего дизайнера компании Konami, создателя нетленного шедевра Metal Gear Solid Hideo Kojima. Финал истории состоялся лишь пару месяцев назад, когда издательство Interplay, выложив, по некоторым оценкам, от 8 до 10 миллионов долларов, поручило разработку Matrix the Game студии Shiny. Так что и скандалисты иногда оказываются правы.

Продолжаются финансовые потрясения крупнейших мировых издательств. На этот раз не повезло несчастной Sierra, угодившей таки в лапы капиталистов из Havas. В результате компания была основательно перетрясена, в результате чего из нее было уволено около 150 человек, оказались закрыты сразу несколько игровых студий и, что самое страшное, прекратил свое существование долгожданный проект Babylon 5: Into the Fire. Объяснения этому последнему решению мудрого руководства Havas игровая общественность не может найти до сих пор. А вот окрыленное успехами издательство Interplay, и в особенности его ролевое подразделение Black Isle Studios, вплотную занялось распределением хитов по грядущему сезону'2000. Одновременно были анонсированы классическая AD&D RPG Icewind Dale и амбициозный онлайновый проект под названием Neverwinter Nights. И если первая игра мало чем отличается от Baldur's Gate или Planescape: Torment как по графике, так и по игровому процессу, то в NWN все иначе. Полностью трехмерная графика, невиданные возможности игроков как по участию в онлайновых баталиях, так и по моделированию целых миров, - все это обещает настоящую революцию в сетевых RPG. Впрочем, все то же самое, и даже больше, намеревается предоставить игрокам в своем новом суперпроекте Ultima Online 2 компания Origin. Анонс UO2 чуть ли не день в день совпал с объявлением намерений Interplay, и хотя игры все-таки относятся к совершенно различным ролевым Вселенным, конкуренция за кошельки онлайновых геймеров, платящих за возможность играть ежемесячно, им предстоит нешуточная. Оба проекта, впрочем, в 2000 году так и не поспешили показать носа.

Весь мир потрясла тестовая демо-версия Unreal Tournament. Многие полагали, что команде Epic Games удастся усовершенствовать сетевой код Unreal и максимально приблизиться к творениям id Software, но чтобы тягаться с великим и ужасным Quake III Arena на равных и в чем-то даже превосходить его... этого не ожидал никто. На фоне такой сенсации запрограммированный невероятный успех Age of Empires II и Resident Evil 3: Nemesis кажется пресным и не вполне заслуженным. Впрочем, октябрь подарил нам и еще одну сенсацию. Скейтбординг-проект Tony Hawk's Pro Skater студии Neversoft и издательства Activision превратился в главный хит сезона на PlayStation, сменив Driver и Final Fantasy VIII на посту лидера всех чартов.

Компания Namco в преддверии будущей премьеры PlayStation2 организовала в Японии новую студию, которая получила название Monolith Soft. В ее состав вошли многие бывшие работники



Square, в частности, работавшие над RPG Xenogears. Первым проектом новой студии стала ролевая игра Khamrai, которую можно считать своеобразным продолжением Xenogears. Чуть позже станет известно о том, что Monolith Soft также работает над неким секретным проектом грандиозной ролевой игры на PlayStation2, которая пока проходит под кодовым названием Project X. Анонс этого проекта, кстати, произойдет буквально через несколько дней после выхода в свет этого номера журнала, на весенней Tokyo Game Show.

Ноябрь ставит точку во «Французском» годе в игровой индустрии. Хитроумным финансовым маневром европейский гигант Infogrames поглощает одно из крупнейших американских издательств GT Interactive. Это событие не вселяет особого оптимизма в сотрудников GT, и поэтому весь остаток года и значительную часть следующего GT практически бездействует. В середине ноября на выставке Comdex Fall в Лас-Вегасе компания 3Dfx, наконец, анонсирует свой суперсекретный чип VSA-100, а также целых две серии плат, построенных вокруг него. Главный сюрприз заключается в том, что 3Dfx собирается выпустить два поколения плат Voodoo одновременно. Voodoo4 - для игроков с кошельками потоньше и Voodoo5 для тех, у кого денег в карманах водится побольше. Простые модели с одним единственным чипом VSA-100, а продвинутые - уже с двумя и даже с четырьмя, работающими параллельно. Увы, производственные сложности не позволят выпустить платы на базе Voodoo4/5 в 1999 году. Их мы ждем лишь поздней весной 2000-го.

10 ноября компания Bioware заполняет последнюю клеточку в своей библиотеке ролевых проектов на 2000 год и анонсирует долгожданный Baldur's Gate 2, но без кардинальных новшеств проект выглядит несколько вторично по сравнению с грандиозным NeverwinterNights. Впрочем, поддержка всех фанатов CRPG ему обеспечена и без революционных новшеств. А вот английской студии Elixir, созданной выходцами из Bullfrog и Lionhead, удалось достигнуть звездного статуса одним единственным анонсом. Она всего-навсего сообщила журналистам, что движок ее будущего политическо-стратегического проекта Republic: the Revolution будет способен обрабатывать до миллиарда (!!!) полигонов в секунду. Что наглядно продемонстрировала весьма странными технологическими демо-версиями. Что из всего этого выйдет, мы до сих пор не знаем, но название Elixir Studios запомним надолго.

А 24 ноября вышел самый противоречивый проект года. Ultima IX Ascension. Красивая, огромная, по-настоящему революционная ролевая игра от Origin была выпущена Electronic Arts в незавершенном варианте, наполненная багами и работающая лишь на компьютерах с супермощными процессорами и огромными объемами оперативной памяти. Увы, большинство из нас так и не сумели оценить Ultima IX по достоинству. Спустя несколько месяцев после «трагедии», Origin уже выпустила достаточно патчей, чтобы мы могли играть, не испытывая особенных проблем. Но время уже прошло...

Большие новости из Японии. Компания Sega решила создать свой собственный клон Gran Turismo, назвав его просто и незатейливо: Sega GT. На памяти старожилов это чуть ли не первый случай в истории, когда Sega использует чужую идею для создания собственной оригинальной игры. Что же касается главного японского любителя полакомиться чужими идеями компании Namco, то она совершенно неожиданно заявила, что намеревается участвовать в премьере PlayStation2 4 марта 2000 года и выпустить сразу оба своих суперхита Ridge Racer V и Tekken Tag Tournament. Пусть второй в результате и был отложен на месяц, Ridge Racer действительно вышел 4 марта, как и положено. Помимо анонса своего ответа на Gran Turismo, Sega также объявила о выпуске на Dreamcast третьей части культового сериала Sakura Wars, объединившего в себе все лучшие черты пошаговой стратегии, ролевой игры и симулятора общения с анимешными девочками. Игра немедленно взлетела в чартах самых ожидаемых проектов на лидирующие позиции.

Декабрь - месяц реальных релизов, а вовсе не новостей и уж тем более не анонсов. Тем не менее, интересных событий игровым компаниям не удалось избежать даже в условиях приближающегося Рождества. Английское издательство Eidos объявило о приобретении контрольного пакета акций принесшей ему немало бед студии Ion Storm. Отныне Ion Storm и свободолюбивый Ромеро теоретически должны заняться созданием игр, а не проеданием денег Eidos. Сообщения о захвате контроля над студией совпали с известиями о том, что Eidos предъявило Джону Ромеро ультиматум, по которому мастер должен завершить работу над Daikatana до Рождества или случится что-то страшное. Не завершил, ничего страшного вроде бы не произошло. И как после этого можно верить Eidos?



Невероятный по напряженности и количеству участников калейдоскоп релизов закрутился в предпраздничные дни в Японии. Все началось с того, что компания Enix отложила выход своей супер-RPG, ожидаемой всеми без исключения японцами от мала до велика, Dragon Quest VII с 29 декабря на весну 2000 года (на самом деле, игра вышла лишь 26 августа). Воспользовавшись замешательством конкурентов, Sega немедленно заставила команду разработчиков Shenmue удвоить темпы работ и выпустить игру вместо Dragon Quest. Именно так все и вышло, и - редкий случай в игровой индустрии - игра была сначала отложена, но в результате вышла раньше обещанного срока. 15 декабря в продажу по всему миру поступил долгожданный Quake III Arena. Несмотря на смешанные отклики от фанатов, Q3A сейчас, бесспорно, является лидером жанра, самым популярным и известным FPS. Впрочем, ближайшие конкуренты в лице Unreal Tournament отстают совсем немного, ровно дышат в спину врагу и готовятся обойти его на следующем повороте.

Сид Мейер сообщил миру о своем новом проекте. Вернее, немножко проговорился. Завершать трилогию Sweep of Time, состоящую из Alpha Centauri и Civilization III, будет стратегическая игра про динозавров. Которая выйдет или в конце 2000-го или в начале 2001 года. Шутка получилась удачной. А игра не выйдет никогда. Ненамного разговорчивее оказался и Крис Тэйлор, создатель Total Annihilation, который анонсировал свой новый проект под названием Dungeon Siege – трехмерную стратегию с ролевыми элементами и массой новаторских решений.

Остается лишь два финальных шага. Недавний год двухтысячный предстанет перед вами во всех красках уже в следующем номере СИ. Ну а ровно через месяц мы расскажем о том, как жила и развивалась все эти пять лет российская игровая индустрия. До встречи!

PSO
ОНЛАЙН

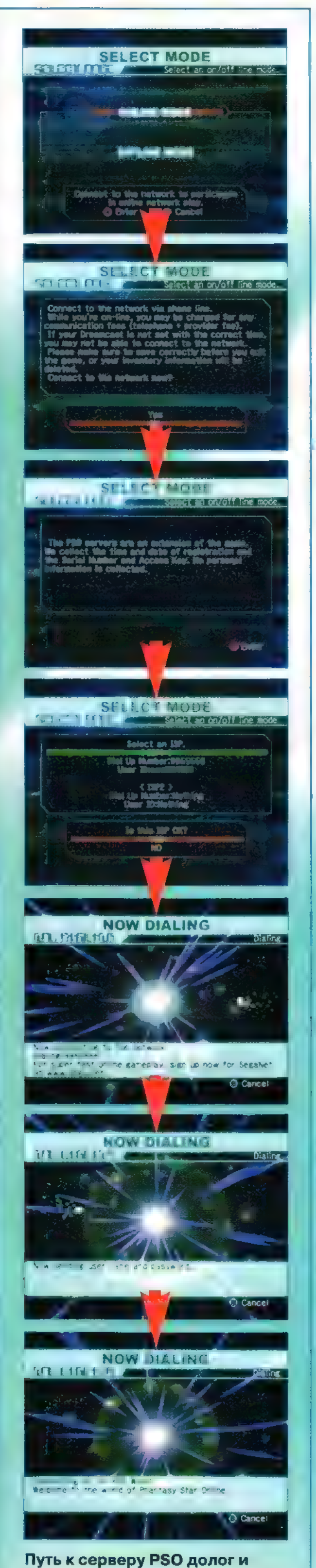
В нашей редакции уже давно бытует мнение, что, по крайней мере, все хитовые игры требуют повторной обзорной статьи. И дело тут не в том, что мы «...отслеживаем тенденцию...», просто, чтобы до конца понять и осмыслить игру, требуется значительное время, а не те несколько дней, что обычно у нас есть до срока X.

Phantasy Star Online (в дальнейшем **PSO**) повезло. Однако повторную статью эта игра заслужила не столько своей хитовостью (хотя с этим никто не спорит), сколько наличием онлайнового режима игры, который превратил ее в первую приставочную онлайновую RPG. Именно про сетевую игру мы сегодня и поговорим, причем это будет информация, что называется, из первых рук, т.к. мы сами в течение месяца тестировали этот режим, став, возможно, единственными представителями России на игровых серверах **PSO**.

Начнем с достаточно неприятной информации для большинства российских геймеров. Я имею ввиду знаменитую систему защиты, которая давала о себе знать еще в offline. Как вы помните, создав игру на карте памяти, вы становитесь «пленником» своего Dreamcast'а, т.е. не можете просто вытащить VMU и показать свои успехи другу на его приставке. То же и с онлайновой игрой. Во время первого выхода в сетевой режим вы вводите «номер и ключ», поставляемые с диском. После этого ваш пароль уже станет недействительным при запуске с другой приставки. Так что, господа, пиратству бой. Чтобы насладиться онлайновой игрой в **PSO**, вам придется не только иметь американский или японский Dreamcast (как известно, европейские модели испытывают определенные трудности при подключении к сети в нашей стране), но и оригинальную версию игры. Но если и то и другое у вас есть, то остается только найти подходящего провайдера, с помощью прилагающегося к приставке диска с броузером ввести всю необходимую информацию (о чем мы не раз уже писали), вставить диск с **PSO** и... Вполне возможно, минут через сорок бесплодных попыток вы все-таки попадете на игровой сервер Phantasy Star.

Концепция построения онлайновой игры весьма интересна. Каждый из серверов представлен в виде космического корабля, который якобы болтается на орбите злополучного Ragol'a. Все корабли поделены на три домена, совпадающие с игровыми рынками, т.е. на американский, европейские и японский. С американской приставки вас, соответственно,





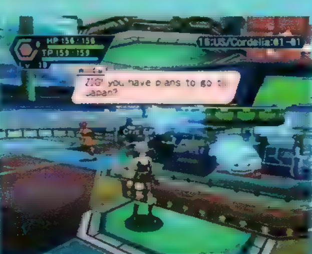
Путь к серверу PSO долог и тернист и уже снится по ночам.

выкинет на американский список. Но без особых проблем можно попасть и на «европейские» или «японские» корабли. Кстати, наиболее популярными являются корабли со знакомыми названиями или находящиеся во главе списка. Мы играли в основном на европейских серверах, наивно полагая, что связь с ними будет стабильнее. Так вот, наиболее забитыми всегда оказывались возглавляющий список корабль, названия которого я не запомнил, и завершающий список Titan. После выбора корабля вам предлагают выбрать блок и «лобби», предварительную информацию о которых (количество игроков и команд) вы можете узнать заранее,



Titania — один из самых посещаемых.

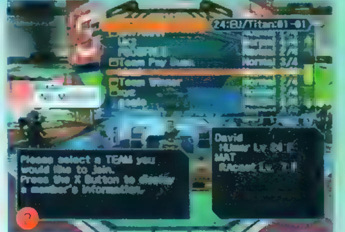
нажав на (X). Все, вы наконец-то добрались до настоящей **Phantasy Star Online**. Перед глазами открывается зал с администраторским пультом и видом на планету. Как правило, здесь же тусуется масса народа (в каждом лобби до 20 человек). Они знакомятся, просто болтают, создают команды, устраивают торги оружием или договариваются о будущих встречах. Система общения **PSO** весьма продумана и очень удобна, впрочем, как и все в этой игре. Послания печатаются либо с виртуальной клавы при помощи джойстика (что не очень удобно), либо выбираются из довольно обширного списка уже готовых фраз, поделенных на тематические разделы. В последнем случае еще и включается специальная программа, переводящая ваши послания на несколько стандартных языков игры. Однако самый удобный вариант – это подключение к приставке настоящей клавиатуры, которая вставляется в любой свободный порт. Сообщения появляются над вашим персонажем в баллоне с сообщением имени говорящего. Кроме стандартных текстов, существуют еще и символьно-звуковые сообщения. Они являются самыми веселыми и наиболее часто используемыми в игре. Можно даже создать собственный вариант из готовых «семплов». Наиболее распространенны послания приветствия, просьбы помощи, выражения злости или знакомый всем «OK». Предусмотрена также возможность «shortcut», т.е. вы можете вызвать любое заранее приготовленное послание простым нажатием на крестовину джойстика или на одну из функциональных кнопок клавы. К таким стандартным фразам можно отнести вопросы о месте жи-



тельства, настоящем имени, поле игрока, а также слоганы о местонахождении основной команды на уровне и просьба о «телепайпе», но об этом чуть позднее.

Другой хитрой и удобной фишкой при общении в игре является функция «Guild Card». Такая карта присваивается каждому персонажу при его создании и несет в себе необходимый минимум информации о нем. Можно даже внести некие собственные комментарии типа «**PSO** till I die» или «Mother Russia» и т.д. Свою карту вы можете послать любому игроку, находящемуся в лобби или любому члену команды непосредственно в игре. Как правило, они отвечают вам тем же. Что это дает?





1 Создаем свою команду, конечно, Gameland.
2 Попробуем присоединиться к чужой команде.

Во-первых, вы всегда сможете отыскать на просторах игровых серверов **PSO** любого из игроков, чья карточка у вас имеется, если, конечно, он находится в сети. Это очень полезно, особенно если учесть, что выйти в сеть одновременно со своим другом у вас вряд ли получится. Во-вторых, вы можете послать так называемый «Simple Mail» любому игроку из своего списка, назначить место встречи или просто сказать все, что вы о нем думаете. Правда, здесь существует одно ограничение. **PSO** не позволит вам ругаться на языках, известных игре, т.е. никаких вам «F-word». Зато какие просторы открываются для великого и могучего русского языка...

Наболтавшись вдоволь со всеми игроками, можно вспомнить и о том, для чего мы пришли в сеть. Т.е. пора создавать команду и спускаться на поверхность планеты, кишащую злобными монстрами. Здесь существует две возможности. Первая – это присоединиться к уже готовой команде, не залоченной паролем и не совершающей квеста. При этом стоит учитывать уровень сложности и ее состав. Если у вас уровень персонажа ниже 30, то вряд ли вам стоит соваться на Hard или Very Hard. А по среднему уровню членов команды можно предположить, где они находятся. До 15 уровня, как правило, забавляются в лесу (forest), до 20-го – исследуют пещеры (caves), далее идут в жуткие шахты (mine), а в руины стоит соваться только ближе к 30-му уровню. Конечно, никто не запретит вам, имея первый уровень, присоединиться к команде, готовящейся штурмовать босса-робота из шахт. Вам даже, ради шутки, могут «послать» telepipe (об этом ниже), чтобы доставить вам возможность, как говорится, «увидеть и умереть». В этом мне видится некое достоинство **PSO**, ведь, играя offline, вам все придется проходить последовательно: forest, caves, mine и, наконец, ruin, что весьма и весьма непросто. А в сети вы можете просто погулять и насладиться красотами зачищенных другими уровней; поверьте, там есть на что посмотреть. Но можно создать и свою команду, при необходимости ограничив в нее доступ паролем. Последний сообщается «нужным» членам будущей команды через уже упомянутый выше «Simple Mail». Что дает вам создание собственной команды? В принципе немного, зато, если под вашим чутким руководством будет повержен босс, то только вам навсегда откроется доступ на следующий уровень.

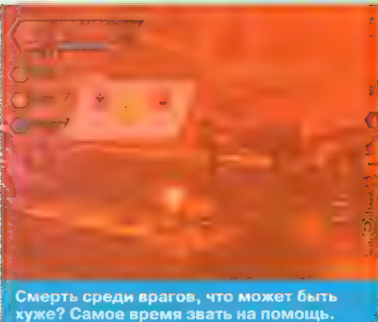
Однако независимо от того, создали ли вы собственную команду или присоединились к чужой (да, могут участвовать только четыре игрока), вы все равно попадете на уже знакомый борт Pioneer 2. И вновь у вас два варианта. Либо идти в «свободный полет», т.е. сразу бежать к телепорту, который переместит вас на поверхность планеты, либо скачать квест, за который вам заплатят некую сумму в случае его успешного завершения. Причем второй вариант наиболее приемлем, если вы присоединяетесь к только что созданной команде. Квесты делятся на две категории: зачистка местности (возможно на время) и поиски утерянного предмета. Сразу стоит отметить, что если онлайновая игра и так отличается значительным увеличением числа монстров на уровнях, то в квестах их просто легионы. Нередки случаи, когда Dreamcast просто не справляется с их полчищами и начинает нещадно тормозить. Да, коли мы заговорили о квестах, сообщу, что я так и не обнаружил обещанной возможности скачивать квесты для офлайновой игры. И не только я один. Американцы тоже лишь разводили руками и хлопали эльфийскими ушами на заданный вопрос. Однако, если вы ни с кем не договаривались заранее и просто выбрали первую приглянувшуюся команду из списка. Что делать в этом случае, как догнать команду, ушедшую далеко вперед? Ответ прост – это уже много раз упомянутый в статье Telepipe. Эта хитрая штука организует локальный портал с уровня на борт Pioneer 2, вам остается только поприветствовать своих новых боевых товарищей и попросить их о «use pipe, please». Как правило, все делают это весьма охотно. В игре вообще пока царит весьма вежливая и добродушная атмосфера. Кроме того, всегда есть необходимость посетить магазин, где можно продать добытые на уровне вещи, ведь рюкзак не безграничен, а лишний Telepipe – есть у всех. А потом новой командой вновь крошить бесконечных монстров, и не забудьте купить побольше Moon Atomizer, особенно перед посещением босса. Практически бесполезный в офлайне, этот Item становится одним из самых нужных при игре по сети, т.к. только он способен оживить павшего товарища.







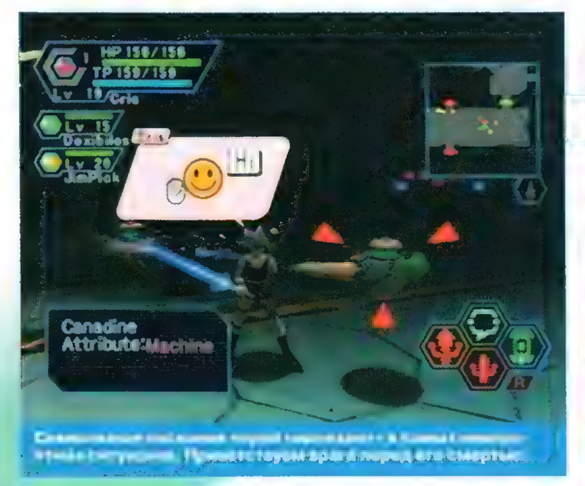
Список Guild Card. Лупа вверху скрина подтверждает, что gosier находится в сети.



Смерть среди врагов, что может быть хуже? Самое время звать на помощь.



А теперь поговорим о том, что нам удалось вообще узнать о мире **PSO** за два месяца игры. Начнем с самого интересного, т.е. Mag'ов, этих непонятных маленьких помощников. Их выращивание и селекция дело хлопотное, но довольно интересное. После разучивания второго photon blast'a они становятся очень разборчивы в еде и требуют только дорогих лакомств. А помощи от них с гулькин нос. Заполнение полоски их суперудара – photon blast'a – происходит чрезвычайно медленно, а после использования Telepipe все вообще сводится на нет. Поэтому отношение к ним у игроков весьма неоднозначное. По-прежнему не удалось выяснить, на что влияют загадочные параметры IQ и Synchro. Можно привести лишь факты, что первый остается неизменен от времени, а вот второй постоянно снижается. Очевидно, что Mag живет в реальном времени, т.е. учитывает дату последнего save'a. Таким образом, если не играть, скажем, неделю, то уровень Synchro может запросто упасть до нуля. Правила трансформации Mag'ов весьма сложны. Во-первых, важно за кого вы играете (hunter, ranger или force) и какой у вашего персонажа ID (PINKAL, GREENIL и т.д.). Тип photon blast'a, который выучит ваш питомец, зависит от сочетания двух из четырех



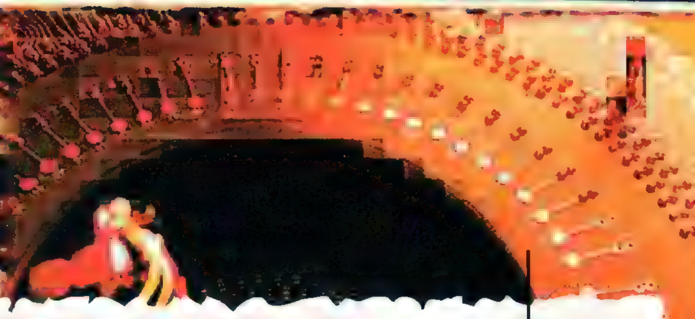
его характеристик, причем они должны превосходить оставшиеся минимум на три уровня. Что касается форм, то они самые разнообразные. Особенно сильно преображаются Mag'и после третьей трансформации, увеличиваясь в размерах почти вдвое. Есть секретные формы вроде Opa-Opa MAG (из Fantasy Zone) или Chao MAG (из Sonic Adventure), которые получаются, если скормить малышам спецпредметы, когда они достигнут сотого уровня.

Много интересного мы узнали и об оружии. Вас наверняка смущал факт, что одни предметы имеют зеленый цвет, а другие – белый. Подсознательно вы понимали, что зеленые круче, но полной уверенности не было. Рад сообщить, что вы были правы. Все зеленое оружие или броня – это фотонно-активное снаряжение, т.е. имеет некоторое преимущество (или недостаток) перед обычным. Дело в том, что монстры в PSO имеют принадлежность к одному из четырех классов (native, a-beast, machine и dark), соответственно четырем уровням игры. Теперь подведите засветку на любое зеленое оружие и нажмите на R или L. Вы увидите список классов врагов и изменение в фотонной активности данного оружия по отношению к ним в процентах. Оружие, имеющее даже 10% эффективности по отношению любому из классов, всегда предпочтительнее, чем более мощное, но не имеющее этих процентов (а еще хуже имеющее отрицательную эффективность). Всегда обращайте на это внимание и старайтесь иметь соответствующее оружие на каждый из уровней. Универсальное найти вряд ли удастся. Кстати, самые невероятные образцы снаряжения следует искать на уровне сложности Very Hard. Один продвинутый игрок 56 уровня похвалялся такими вещами, каких я никогда и не видел. Теперь о Tekker'ах. Это, типа, знатоки всякого оружия, помогающие за деньги определить неизвестные образцы, найденные на планете. На самом деле знатоки они не универсальные и хорошо разбираются лишь в одном типе оружия. Поэтому, если вы видите, что Tekker занизил характеристики оружия (была ??? Saber+2, а стала просто Heat Saber), то стоит попросить его попробовать еще раз определить тип оружия, правда, придется слегка раскошелиться. Если попытка будет удачная, то при завершении сделки прозвучит ободряющая мелодия. Одним словом, не верьте Tekker'ам.

Пару слов о читерстве и багах. Сразу скажем большое спасибо создателям игры – в **PSO** нет friendly damage. А это значит, что в игре принципиально невозможны разбой и воровство. Конечно, если вы погибните, никто не запретит вашим товарищам подобрать выпавшие из ослабевших рук оружие и деньги (все остальное останется при вас!!!). Но реальных случаев такого поведения я еще не встречал. Случайные подборы были, но после негодующего вопроса о местонахождении оружия его всегда возвращали. Однако недавно в сети появились слухи об одной возможности копировать свои предметы. По правилам это звучало так. Вы создаете игру, и к вам присоединяется кто-то из знакомых. Последний выкидывает некую вещь или деньги и выключает свою приставку. Вы подбираете оставленное добро, и ваш товарищ остается при своем, т.к. **PSO** не постоянно обращается к VMU и сохранить игру не успеет. Я проделал подобный трюк, но повторить его по всем правилам не смог (Романов не смог выйти в сеть). Я создал игру, выкинул дешевенький предмет и выключил приставку. По логике трюк должен был сработать. Он и сработал, но в другую сторону. В результате я лишился всех предметов, что нес с собой, кроме «надетых». Попробуйте, может у вас получится. Хотя потеря предметов у меня происходит уже второй раз. А недавно я без всяких видимых причин лишился своего обширного списка карточек, о котором писал в начале статьи. Баги все это, настоящие баги.

И напоследок, дорогие мои, я расскажу вам, чем же закончилось великое творение Sonic Team. А закончилось все плохо. По окончании игры я никак не мог отделаться от ощущения, что проект не окончен. Просто в один прекрасный день пришел человек и сказал: «Все, ребята, деньги кончились, сворачиваемся». Ребята и «свернулись». Последний уровень (да и сама игра в целом, начиная с mine), наверное, должен был быть раза в два больше. Но самое главное это финал игры. Мало того, что на последнего босса мы вышли совершенно неожиданно. Так он еще и умер «почти мгновенно», а если бы видели, от какого оружия он пал, то вообще бы лопнули от смеха. Как вы помните, история **PSO** очень сильно запутана всякими генными инженериями, секретными правительственными проектами, неуловимой Red Ring Rico и т.д. И что в конце!? Да ничего!!! Что случилось с людьми из Pioneer 1? Почему первый корабль был перегружен продовольствием? Что за секретные эксперименты с генами? Причем здесь некий темный бог? И что же случилось с отважной капитанской дочкой RRR? Одни вопросы и ни одного ответа. Остается лишь слабая надежда, что Sega, срубившая бабки с Sony, все же сможет довести хоть один свой проект до конца, и во второй части **PSO** мы узнаем, как все было на самом деле.

Federal Investigators search for evidence at the scene of
wreckage near
1995. It's been two years since
derailment
in which officials pointed to sabotage as the cause.
There have been no arrests in the incident.



MAJESTIC

Сергей Дрегалин

Лучший движок – это ваша фантазия!
/Из официального FAQ по Majestic/

Друзья, обратите внимание на жанр, который красуется в заголовке статьи. Первые два слова — «фантастическая» и «приключенческая» — для нас в данном случае не так уж важны. Акцент на третьем слове. Игра. Игра с большой буквы.

В данном случае это далеко не пафос, неизменно увенчивающий нежное детище какого-нибудь признанного мэтра игровой индустрии. Это действительно поворотная точка в истории компьютерных игр. Без шуток. Без преувеличения. Рождение нового жанра? Рождение нового мира? Рождение новой технологии? Да и еще тысячу раз да, однако, и этого мало. Majestic — Игра, которая абсолютно не похожа ни на одну из существующих игр и вместе с тем куда больше подходящая под это определение, нежели даже самые технологичные и прогрессивные проекты... Впрочем, хватит интриг и завесы таинства. Давайте вместе пройдемся по запутанному лабиринту Majestic, чтобы понять, что такое Игра. Игра с большой буквы.

КОРПОРАЦИЯ «БРОСАЙТЕ КУРИТЬ!»

Сразу оговорюсь, что, скорее всего, нам – потомкам Толстого и Достоевского – поиграть в **Majestic** не суждено. Игра предназначена исключительно для жителей США и Канады, да еще и тех, кому исполнилось полных восемнадцать зим. Разумеется, дело тут не в борьбе с пиратским тиражом и банальным языковым барьером. Все куда сложнее – и скоро вы поймете почему.

Итак, вспомните «Игру» – фильм с Майклом Дугласом в главной роли. Или, на худой конец, «Матрицу». Оба фильма очень хорошо передают идеологию и концепцию Majestic. Грань между реальностью и фикцией полностью размыта – понимайте это буквально. Не в игре, не для какого-то абстрактного персонажа, а для самой настоящей реальности. Для "вашей" реальности.

Еще в середине двадцатого столетия, в 1947 году, была создана специальная сверхсекретная организация – Majestic-12. Идея пришла от тогдашнего президента США Гарри Трумена, который принял решение сформировать структуру, которая обладала бы достаточной независимостью и в тоже время работала на благо правительства. Основная задача Majestic-12 – сокрытие и ретуширование фактов. Контакты с пришельцами, тайна россвелла, оружие нового поколения, клонирование людей, генная инженерия – все эти темы, классические для X-Files, были основным профилем работы Majestic-12. Точнее не сами факты, а их сокрытие и погребение под пылью секретных архивов.

Впрочем, создание архивов – самый безобидный из методов Majestic-12. Менялись президенты, менялись отношения с внешним миром, но секретная организация по-прежнему продолжала существовать и действовать. В этом ей помогало только одно – неограниченный набор средств. Благо цель их оправдывала без всяких оговорок.

И? И что дальше? А дальше начинается самое удивительно и неожиданное. Начинается Игра. Вы заходите на сайт Majestic, регистрируетесь, оставляете контактную информацию... И тут же оказываетесь в неистовом водовороте событий. Скажем, случайно получаете документ с грифом Top Secret, который «по ошибке» попадает на адрес вашей электронной почты. Или принимаете странный факс, где оговариваются условия передачи инопланетного эмбриона.

Или еще черт знает что. Главное – вы незаметно и совершенно естественно оказываетесь вовлечены в грандиозное шоу. Шоу, в котором очень сложно, а порой и просто невозможно разграничить вымысел и правду. Вы же должны по крупицам собирать информацию, анализировать факты, рыться в документах и архивах, чтобы докопаться до правды. И в данном случае истина будет отнюдь не рядом.

В средствах разработчики не скупятся – не как компания Majestic-12, конечно, но тем не менее. Заполучив ваш e-mail, номера мобильного телефона, факса, пейджера и реквизиты Instant Messenger (достаточно известный аналог ICQ), Игра начнет их активно использовать. Готовьтесь принимать документы, общаться в чатах, подслушивать переговоры или тайно наблюдать за видеоконференциями. Одним словом, встречайте информационный поток, который потечет рекой через все доступные коммуникационные каналы.

Для вас специально подготовлены специальные сайты, куплены номера нескольких сот телефонов и даже создана особая поисковая интернет-система. Не факт, что, выискав новостной сайт или некую скромную фанатскую страничку, вы попадете на «липу». Отнюдь – очень, очень многие источники абсолютно реальны и достоверны. Скажем, это могут быть исследования энтузиастов в области контактов с внеземными цивилизациями или открытые технологии крупной военной компании. Ведь только на первый взгляд тема X-Files кажется высосанной из пальца. Стоит только копнуть поглубже... Кстати говоря, даже официальный сайт игры уже дает изрядную порцию адреналина. Он выполнен на технологии Flash, идеален с точки зрения дизайна и стилистики – в какие-то моменты чувствуешь себя по меньшей мере агентом Малдером на спецзадании. Сайт очень живой, на нем постоянно что-то происходит, нет-нет, да и пронося тся тревожные звуковые сигналы – все это очень четко настраивает на нужный ритм и наполняет воздух электричеством действия и динамикой.

Но не одними сайтами да документами жив **Majestic**. Для полного погружения (или запудривания мозгов – как вам будет угодно) будут использоваться услуги настоящих актеров. Именно с ними вы будете общаться по мобильному телефону или в чатах. Кроме актеров, предусмотрена и целая команда модераторов, которые будут оперативно решать нештатные ситуации, а также вносить элемент неожиданности и непредсказуемости. В общем, все очень серьезно и продумано. Может, даже слишком.

Игровой процесс **Majestic** идет в реальном времени. В смысле – в Реальном времени. Если вам, скажем, назначают «час икс» для контакта по телефону на четыре часа утра завтрашнего дня, то не сомневайтесь, тревожный звонок прозвучит именно в это время. Впрочем, вы с легкостью и кристально чистой совестью можете и проспать сие важное событие – ничего страшного не произойдет, однако, вы лишитесь пары косвенных улик, что немного отдалит вас от и без того далекой истины.

Структура **Majestic** следующая. Для затравки вам предлагается эдакая завлекалочка – первый эпизод. Он абсолютно бесплатный и требует только выполнения условий регистрации, т.е. предоставления информации о себе. После этого, примерно в течение недели, вас будут двадцать четыре часа в сутки пичкать разной информацией и кормить «самыми охраняемыми правительственными секретами». Если понравится, то добро пожаловать в следующие эпизоды, но уже с установленной месячной платой в $9.99. Кстати, прошу заметить, что сумма более чем божеская – если бы игровой роуминг распространялся и на Россию, то такое удовольствие могли бы позволить себе многие игроки. Только не забудьте присоединить к этой сумме расходы на оплату интернет-аккаунта и счета переговоров с далекой Америкой...

Majestic предполагает регулировку степени «реализма». Если вас будут обрабатывать по полной программе, то это грозит обернуться для не слишком крепкого человека настоящей паранойей и манией преследования. Как уже было сказано, в ход пойдут все доступные средства связи — это позволит практически полностью убрать рубеж между фикцией и реальностью. Однако для тех, кто не готов к столь активному прессингу, можно выбрать и щадящие режимы. Например, при таком раскладе вас будут предупреждать о том, что данный звонок является частью Игры, и т.д. Ну а если совсем надоест или сдадут нервы — то можно в любой момент сказать «ариведерчи!» и навсегда забыть о Majestic как о страшном сне...







Компания Anim-X — не новичок на игровой сцене. В ее активе два проекта: Cold War (1998), приключенческая игра от первого лица, и Ketherren (1995), также приключенческая игра с обилием головоломок. Для Anim-X новый проект является очень смелым экспериментом, однако при поддержке такого маститого и мощного издателя, как Electronic Arts, у Majestic есть все шансы.

Последующие эпизоды, т.е. те, что входят в платный сервис, по продолжительности примерно в два-три раза превосходят первый. Они выполнены в духе самодостаточных серий глобального сериала, например, все того же X-Files. Правда, для **Majestic** эпизоды не столь разрознены и вертятся вокруг одного сюжетного стержня, не слишком от него удаляясь. Ну а следующая ступень иерархии в структуре Игры – это сезоны, которые объединяют в себе около восьми эпизодов. Итого, новый сезон будет стартовать примерно раз в полгода.

Впрочем, сезон может затянуться и на куда больший срок – тут все зависит от активности игрока. Преимущество Majestic перед киношным сериалом заключается в его временной эластичности. Другими словами, пока вы бездействуете, Игра тоже приостанавливается. Да, она идет двадцать четыре часа в сутки, семь дней в неделю, однако это верно только для тех периодов, пока вы с ней взаимодействуете. Максимум, что вы можете упустить во время перерывов, так это некие второстепенные действа или не слишком важные документы, а вот ключевые события обязательно дождутся своего часа.

Играйте, собирайте, думайте, сопоставляйте, анализируйте... Самый сложный способ добраться до неуловимой истины – пробиваться к ней в одиночку. Однако путь станет ощутимо легче, если вы объедините свои усилия с другими участниками грандиозного шоу. В конце концов, даже Малдер не чурался помощи своей симпатичной рыжеволосой напарницы...

НА ШАГ ВПЕРЕД

Оценили прогрессивность проекта? Почувствовали дерзость, смелость и новизну? Тогда давайте вместе подумаем, во что это может превратиться.

Если проект получит признание и приобретет лестную регалию успеха, то нужно ждать появления продолжателей. Банальные клоны и перепевы старых мелодий в расчет не берем – они неинтересны. Давайте сделаем шаг вперед, к тем Играм, которые будут еще глубже проникать в нашу жизнь и плотнее интегрироваться с нею. Пусть пройдет лет пять-семь – гигантский срок для игровой индустрии и сферы высоких технологий, – за это время появятся новые средства связи, мобильные коммуникации получат колоссальное распространение (они и сейчас уже привычны, что говорить о будущем!), на порядок, если не на два, возрастут вычислительные мощи...

Вдумайтесь. Чем больше могут технологии, тем шире возможности Игры и тем больше рычагов воздействия на игрока. А если допустить появление революционных технологий, которые позволят еще сильнее перемежать Игру и Реальность? Тогда, быть может, лабиринт отражений Лукьяненко перестанет быть только плодом фантазии.

Эра новых игр близка. Вряд ли она наступит завтра, но она постоянно близится. И Majestic – одна из первых ласточек. Допотопные игры, использующие символы вместо графики, кажутся мастодонтами против современных высокотехнологичных трехмерных игр. Но не станут ли они такими же мастодонтами лет через десять?

Majestic явно свидетельствует в пользу этого...

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** фантастическая приключенческая Игра **Издатель:** Electronic Arts
Разработчик: Anim-X
Компьютер: Win 9x, ME или 2000, 166 MHz Pentium, 32 MB RAM, 3 MB на жестком диске, 4 MB video card, соединение с Интернет не хуже 56K, поддержка Flash 4, RealPlayer 8, AOL Instant Messenger 3 или AOL 4, IE 4.01+ или Netscape 4.08+ **Интернет:** http://www.majestic.ea.com
Дата выхода: весна 2001 года

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Дмитрий ЭСТРИН

В отношении усваиваемости лучше всего у сценаристов получилась мифическая фигура Кейна, то неожиданно появляющаяся, то также неожиданно исчезающая со сцены. И все равно во вселенной **Command&Conquer** царит самый настоящий хаос. Не думаю, что положение дел улучшится, когда нам представится возможность лицезреть мир **C&C** изнутри. В **Command&Conquer: Renegade** у нас появится туча вопросов, на которые сценаристы никогда не смогут дать удовлетворительного ответа...

Вообще-то для Westwood Renegade – это сверхтипичный и супернеобычный проект одновременно. Типичность в старой доброй вселенной, наработанных приемах, отточенном стиле и совершенном, но отнюдь не новом дизайне. Необычность в жанре и новых технологиях. Вы только представьте себе,

Без сомнения, вселенная Command&Conquer самая запутанная и самая неорганизованная во всем игровом мире. Все эти недосказанности, неточности и туманности на самом деле не что иное, как недоработки сценаристов.



Ионная пушка в действии. Согласитесь, в старом-добром Command&Conquer все выглядело несколько иначе...

Westwood делает (точнее, уже закончила делать) action в полном 3D! Что делает с людьми время... Итак, последний хранитель «плоских» традиций сдался. На горизонте – Emperor и **Renegade**. **Renegade**, вдобавок ко всему, еще и не стратегия. Так что в 2001 году широкие массы смогут убедиться в том, что все не вечно под луной, включая даже консерватизм Westwood.

В настоящий момент **Command& Conquer: Renegade** удивляет нас еще больше, чем удивлял в 1999 году, когда только был анонсирован. Выход новационного детища Westwood (который, кстати говоря, должен был состояться в прошлом году) окажется оттенен тем же самым Red Alert 2. Любители контрастов должны быть в восторге: после плоской RTS, в принципе ничем не отличающейся от прародителя серии, нам предлагается зубодробительный action в полном 3D.

Итак, как уже неоднократно говорилось, мы спускаемся на грешную землю и громим наших врагов в лице братства NOD в качестве «рембовидного» коммандоса. Идея уже не нова, хотя все так же привлекательна. Разработчики трехмерных стратегий «фичу» – ощути себя в шкуре своего юнита – предлагают довольно давно, но... Но похоже, что «фича» эта в результате оказывалась самоцелью, а не средством. А Westwood – по-моему, единственный разработчик, который осмеливается всерьез утверждать, что главным в любой игре должно быть качество gameplay. Наверное, по этой причине недоделанная в большинстве случаев «фича» превратилась в полноценную игру. Уникальную, если принять во внимание вселенную и 3D.

Конечно, игра предназначается не столько для любителей action, сколько для фанатов **Command&Conquer**. Мне, например, будет безумно интересно посмотреть в лицо солдатам NOD, рассмотреть процесс сбора тиберия и посмотреть, как действует ионная пушка (очевидцы утверждают, что это величественное зрелище). При этом я не исключаю

возможности того, что касающуюся как простой action Renegade не будет представлять собой ничего выдающегося.

Сюжет до недавнего времени существовал лишь в качестве эдакого пролога, который каждый раз повторялся как заклинание. Не буду отступать от традиций. Итак, давайте дружно вспомним прародителя серии, который назывался **Command&Conquer**. Теперь еще немного умственного напряжения, и мы восстановим в памяти шестую миссию за GDI. Вот, теперь все должно быть понятно. Для страдающих амнезией и тех, кто не имел счастья пройти **Command&Conquer** хотя бы до шестой миссии «за хороших», необходимы некоторые пояснения. Я в свое время, например, был шокирован. Успев привыкнуть к толпам пехотинцев и ордам танков, я не мог понять, как можно выполнить поставленную боевую задачу (уничтожить охраняемую систему ПВО) с помощью всего одного юнита. Юнит был крут, ничего не скажешь, – он одним выстрелом снимал по пехотинцу и легко взрывал любые сооружения, но... Но все же это никак не могло уложиться в голове. В общем, даже тогда, когда в голове все уложилось, как надо, миссия все равно оказалась непростой. Положение усугублялось тем, что иногда дурак-коммандос взрывался вместе с заминированным строением. Это было тем более неприятно, что мы сделать ничего не могли. Зато сможем теперь. Отныне мы не отдаем приказы несчастному юниту, а буквально становимся им.

Westwood не торопится приоткрывать завесу тайны и знакомить нас со всеми деталями сюжета, однако не так давно стали известны некоторые весьма интересные подробности. В частности, мы узнали, что основное действие будет вращаться вокруг похищения ученого GDI по имени Игнацио Мобиус (Ignatio Mobius). Доктор Мобиус – всемирно известный специалист в области изучения тиберия, его физических, химических и генетических свойств. Естественно, похищение – дело рук NOD, а точнее – террористической группировки Black Hand. И, конечно же, на освобождение несчастного доктора отправляется главный герой игры. Также абсолютно точно известно, что в игре нам не придется столкнуться с Кейном. Впрочем, его присутствие будет незримо ощущаться на протяжении всего действия.

Поразительно, но... видео в игре не будет. Все ролики построены на движке. Какую-то однозначную оценку такому решению Westwood дать сложно. С одной стороны, конечно же, хорошо, что разработчики так охотно используют технологичный движок везде, где только можно. С другой стороны, лишиться высококачественного со всех точек зрения видео очень обидно. Впрочем, по заверениям разработчиков ролики будут наполнены подлинным драматизмом, окажутся содержательны и увлекательны. Стиль **Command&Conquer** сохранится и в полном 3D. В роликах главный герой сможет получить дополнительную информацию.

Поразительно, но... видео в игре не будет. Все ролики построены на движке. Какую-то однозначную оценку такому решению Westwood дать сложно. С одной стороны, конечно же, хорошо, что разработчики так охотно используют технологичный движок везде, где только можно. С другой стороны, лишиться высококачественного со всех точек зрения видео очень обидно.





ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: action
Издатель: Electronic Arts Разработчик: Westwood
Интернет: http://www.westwood.com
Дата выхода: вторая четверть 2001 года

Юнит, превратившийся в главного героя игры, получил имя. Коммандоса зовут Ник Паркер (Nick Parker), а его боевое прозвище, наводящее ужас на врагов, звучит несколько смешно с точки зрения носителей русского языка – Хавок (Havoc). Кстати, с английского это прозвище переводится как «опустошение» или «разрушение». Теперь мы также сможем получше разглядеть легендарного коммандоса. Если в **Command&Conquer** он

был размером в шесть пикселей, то теперь у нас есть возможность разглядеть черты его полигонного лица.

Хоть и боюсь наскучить читателям, но все-таки в очередной раз осмелюсь напомнить о шестой миссии за GDI в прародителе серии. Дело в том, что интерес к ее прохождению обеспечивал хрупкий баланс на карте. Размещение объектов, строений, маршруты патрулей NOD – буквально все имело огромное значение для успешного выполнения задания. Шестая миссия **Command&Conquer** чем-то похожа на Commandos: Behind the Enemy Lines, так же как Renegade будет чем-то похож на Hidden&Dangerous. Разница лишь в динамичности. Именно дизайн уровней сделает из **Renegade** быстрый action, в котором все служит только для того, чтобы мы получали удовольствие.

Вот буквально несколько примеров. Если коммандосу удается вывести из строя вражескую систему ПВО, то он вполне может рассчитывать на поддержку с воздуха, мощный удар бомбардировщиков, который существенно облегчит дальнейшее прохождение. При этом пройти миссию удастся и без уничтожения ПВО, правда, в этом случае все будет несколько сложнее. Из таких мелочей, собственно, и состоит вся игра. Или вот еще. Наверняка всем в Command&Conquer запомнился Obelisk of NOD, грозное оборонное сооружение, легко уничтожающее и пехоту, и бронетехнику, и потребляющее огромное количество электроэнергии. Для Ника Паркера жуткие обелиски будут также представлять серьезнейшую опасность, но... если ему удастся взорвать парочку электростанций, смертоносные башни окажутся лишь декорацией базы NOD. В первой же миссии заданием Ника Паркера окажется уничтожение казарм NOD. Выполнить задачу можно, как минимум, двумя способами. Можно, как и положено коммандосу, бежать к казармам, по пути уничтожая все и вся, а можно и незаметно проникнуть на вражескую базу. Тактические элементы? Да, пожалуй. В общем, вполне обоснованы сравнения с Metal Gear Solid от Konami. **Renegade** – это действительно стопроцентный action, но все равно в игре окажется что-то и от того же MGS, и от H&D.



Типичный Metal Gear Solid. Тихо подкрадываемся к врагам, подслушиваем разговор и бесшумно снимаем их очередью. Ну, может, не совсем бесшумно.

Кстати, существенную роль в прохождении сыграет и использование различной бронетехники. Джипы, бронетранспортеры, танки, вертолеты... Утверждается, что на однообразие представленной в игре техники пожаловаться никто не сможет. Самое приятное то, что разработчики детально проработали физическую модель каждого военно-транспортного средства. Иначе говоря, джип и танк будут различаться не только основными характеристиками и возможностями, но и особенностями управлениями. В этом отношении весьма любопытно было бы полетать в Renegade на вертолете... Захват бронетехники прост и элегантен. В некоторых случаях само командование предоставит нам какой-нибудь танк в качестве поддержки, чаще же придется отбивать технику у врага.

Бронетехника бронетехникой, но Паркер и сам по себе представляет серьезную опасность для врагов. Естественно, опасным делает его не только собственная крутизна, но и соответствующего уровня экипировка. Оружие коммандоса позволяет выполнять буквально любые боевые задачи. Уничтожение пехоты, бронетехники, воздушных мишеней, строений...

Любопытно то, что разработчики сохранили реальный масштаб строений. Они действительно огромны. В игре Ник Паркер сможет заходить внутрь большинства строений и вести бой там. Разработчики говорят, что существует возможность зайти в здание, перерабатывающее тиберий, и рассмотреть процесс этой самой переработки во всех подробностях. Думаю, что такое внимание к деталям поможет нам узнать много нового о вселенной **Command& Conquer**.





Renegade почти не впечатляет графикой, если бросить взгляд на предоставленные разработчиками скриншоты. За исключением гигантских объектов и огромных открытых пространств, кажется, что в игре с этой точки зрения нет ничего особенного. Однако все действительно должно измениться, когда вы посмотрите в монитор. Во-первых, мир, который вы увидите, вам покажется весьма знакомым, хотя это, пожалуй, и не самое важное. Важно то, что мир этот наполнен постоянным действием – взрывами, грохотом и огнем. Его невозможно запечатлеть на картинке – копия все равно будет неточная. Renegade – это действительно то, что американцы называют pure action. Вертолет Orca, падающий на землю и оставляющий в небе черный след... Заряд ионной пушки, уничтожающий гигантские казармы NOD... Харвестер, ползающий по зеленоватому тибериевому полю... И все кругом горит или взрывается, а то, что не горит и не взрывается, можно поджечь, взорвать, уничтожить... Воистину рай для любителей настоящего action'a.

Удастся ли Westwood открыть вселенной Command&Conquer новые жанровые просторы? Получится ли у разработчиков создать свой первый трехмерный мир таких масштабов? Конечно, от Westwood можно ожидать всего что угодно, однако в данном случае правильнее было бы склоняться к положительному ответу. **Command&Conquer: Renegade** непременно окажется хитом. И вряд ли разочарует. Хотя, зная Westwood, можно быть уверенным только в одном: возможно, Renegade и не сможет поразить своими технологиями и новациями искушенных геймеров, однако играть в него точно будут.

[illegible]

[illegible]

Вообще-то сложно вообразить себе коммандоса без ножа. Хотя, откровенно говоря, мне также сложно вообразить, как его придется использовать в такой игре.

[illegible]

Утверждается, что девятимиллиметровый пистолет окажется наиболее часто используемым оружием в игре. Возможно, потому что он совместим с боеприпасами некоторых других видов оружия. Используя пистолет вместе с глушителем, Ник Паркер существенно снижает риск быть замеченным.

[illegible]

Наистандартнейшая, знакомая всем без исключения любителям жанра винтовка, работающая в автоматическом и полуавтоматическом режиме. Прекрасно подходит для того, чтобы снимать противников на дальних дистанциях.

Винтовка M[illegible]

Фактически – это винтовка M16, снабженная гранатометом. Гранаты поражают цели на расстоянии 45 метров и одинаково хорошо уничтожают живые мишени и бронетехнику.

[illegible]

Возможность использования снайперской винтовки – это то, что отличает коммандоса от обычных солдат. Способность вести прицельный огонь на гигантских расстояниях оказывается качественным преимуществом на поле брани. Снайперская винтовка обладает, однако, еще одной весьма полезной особенностью, которая поможет в выполнении миссии. С ее помощью вы сможете подслушать вражеские разговоры, содержащие какую-либо важную информацию, на больших дистанциях.

[illegible]

Прекрасное оружие, предназначенное для уничтожения любых целей. Солдаты противника, строения, бронетехника, воздушные мишени – ракетомет вполне универсален и почти никак не ограничивает игрока. Незаменимое оружие в сражении с вертолетами NOD.

[illegible]

Куда без нее... Естественно, взрывчатка прекрасно подойдет для уничтожения строений любого типа, а также бронетехники противника. Примечательно то, что размещать ее можно и внутри строений.

DREAMLAND

CHRONICLES: FREEDOM RIDGE

С первых же строк хочется оговориться — эту статью крайне тяжело писать, до невозможного тяжело. Наверное, еще ни одного столь сложного материала не писал. Представьте себе дорогу от дома до школы или института, или работы: каждый шаг рассчитан, каждый бугорок под ногой известен, что хоть ночью разбуди и попроси сказать, где он и как выглядит, ответ последует незамедлительно.



Михаил Кабанов

Такие же чувства испытываю сейчас и я — настолько Dreamland похож на X-Com: Enemy Unknown или X-Com: Terror from the Deep, что невольно задаешься вопросом, а зачем об этой игре вообще писать, если все и каждый должны узнать в «Дримленде» ту самую игру, которая убила столько твоего времени (столько, что от перевода часов в минуты мозг может замкнуть надолго или навсегда)? С другой стороны, наоборот, боишься упасть лицом в грязь перед теми читателями, которые обладают знанием предмета и могут подметить какие-то упущения, пропущенные факты. Такое может иметь место тогда, когда рассказываешь о чем-то горячо любимом, — чувства тебя переполняют настолько, что даже о важных деталях можно забыть. Но постараюсь собраться, так как познакомиться с такой игрой необходимо каждому: игра настолько мощна, что потеснить ее с первого места в тактических играх, на которое творение мощнейших англичан из Mythos Games метит, вряд ли кто-то сможет, так как второе и третье место будут также заняты The **Dreamland Chronicles: Freedom Ridge**.

СЮЖЕТ

7 марта 2003 года стало днем, памятным для миллионов и миллионов землян: армада космических кораблей неизвестного вида и неясного племени объявилась в космических просторах. Все бы ничего, если бы эти просторы были усеяны чужепланетными летательными аппаратами в какой-нибудь далекой-далекой галактике. Нет, именно в этот день разумные пришельцы подлетели к Земле и решили, не мудрствуя лукаво, по-честному и без дураков предложить всем государствам Голубой Планеты сложить оружие и пасть пред инопланетными захватчиками. Пасть, чтобы быть согнанными в специальные резервации и жить там, не вмешиваясь в колонизацию планеты, которую облюбовали ящероподобные супостаты. Колонизация означала одно: человек будущего — раб Сауранов (Sauran). Привычные нам флора и фауна полностью уничтожаются, заменяясь на близкую сердцам пришельцев. Планета изменяется и становится уже не нашим с вами родным домом.

Единственно возможным ответом правительства был отказ и немедленная мобилизация всех и вся с целью всемирного объединения и оказания отпора. Началась война, быстро показавшая безысходность положения землян, ибо уже к 7 апреля того же года стало ясно — сопротивление не столько бесполезно, сколько уже подавлено, а остатки некогда обширного человечества стройными рядами загоняются в обещанные девять колоний, разбросанных по поверхности родной планеты.

Между тем пришельцы не теряют времени и отстраивают огромные подземные базы, на которых создаются близкие им формы жизни, которые скоро должны стать частью новой планеты. Им нужно только время, чтобы полностью преобразить Землю.

Дела человеческие хоть и плохи, но опускать руки и засовывать голову в петлю никто пока не собирается. Тут и там проходят слухи, что есть некая группа повстанцев, именуемая Освободительной Армией Земли (Terran Liberation Army). Этой груп-

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Стратегия
Разработчик: Mythos Games
Издатель: Bethesda Softworks
Выход: осень 2001 Онлайн: www.bethsoft.com

пе товарищей удается оказывать вооруженный отпор ордам захватчиков. Их секрет прост и некоторое время дислоцировался в правительственной лаборатории, расположенной в Неваде. Место это также в узких кругах известно как Dreamland. Именно там до недавних пор хранился иноземный артефакт, теперь аккуратно перевезенный на одну из баз TLA.

Эта секретная база позже получает название Freedom Ridge. Начинаются исследования артефакта пришельцев, который, как позже выяснилось, принадлежит далеко не Сауранам, а другой иноземной расе, жившей на Земле во время каменного века. Ученые надеются, что изучение артефакта принесет зыбкую надежду, что война с расой Сауран может закончиться не только победой последних.

В самом начале игры вы будете командовать небольшим отрядом бойцов, которым приходится не только сражаться за свою жизнь, но и думать о будущем всего сопротивления в целом. Поэтому все время стоит быть начеку.



Полигонные деревья сделаны схематично, но чрезвычайно эффектно. В Dreamland таких целые леса.



В движке Dreamland Chronicles особенно примечательно сделано освещение. Множество миссий проходит ночью, и яркие вспышки выстрелов вместе со светом прожекторов создают неповторимую атмосферу.

КАК *ВОЕВАТЬ?*

Все, конечно же, должно начинаться со строительства, как это было и в предыдущем бессмертном шедевре Mythos – X-Com (или UFO, как кому удобней). Но с него как раз-то ничего и не начинается. Единственным и, пожалуй, основным отличием от УФО в экономическом плане будет полное отсутствие денег. Вполне логично предположить, что магазины, мягко говоря, закрыты, промышленность, не менее мягко говоря, прекратила свое существование. Как класс. Платить кому-то за что-то в таких условиях было бы безумством. Самым дорогим «ресурсом» будут люди, которых, по уже известным причинам, осталось не то что бы очень много.

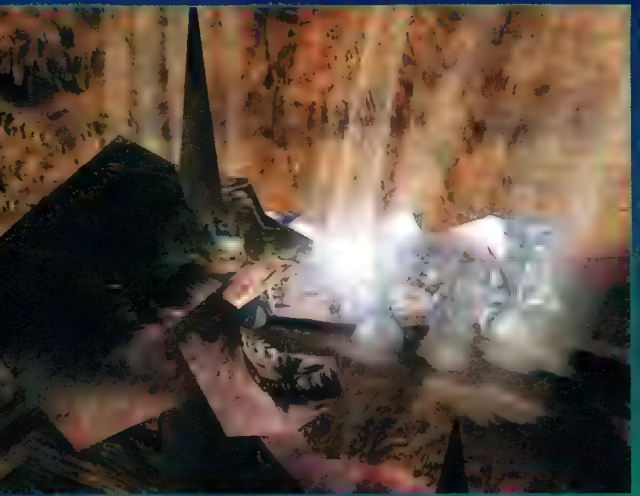
В самом начале игры вы будете командовать небольшим отрядом бойцов, которым приходится не только сражаться за свою жизнь, но и думать о будущем всего сопротивления в целом. Поэтому все время стоит быть начеку и при малейшей же возможности собирать любые доступные боеприпасы, хватать любые подвернувшиеся под руку предметы пришельцев. К сожалению, сразу же пустить в бой бластер, который на твоих глазах уложил кого-нибудь из членов отряда, нельзя. Сначала надо понять принцип работы адской машины, а для того чтобы понять, – надо исследовать. И вот тут-то и выходит на сцену жизненно важная и необходимая база.



До сих пор, правда, не слишком понятно, каким образом базы можно будет возводить, ведь деньги за строительство заплатить некому, инженеры на дороге не валяются, работы много, но кто и как ее будет выполнять, пока покрыто тайной. Ясно одно, базы будут. Будут они размещены под землей, дабы скрыться от глаз пришельцев. На базе мы вольны строить как госпиталь и бараки, так и исследовательские центры, мастерские, доки для летательных аппаратов. Без защиты обойтись в 2003 игровой год невозможно, потому что совершенно секретных построек, пускай и подземных, не бывает – кто ищет, тот найдет, а для пресечения нападений очень кстати придутся ракетные системы защиты. Хотя и эта постройка не пугает новизной, так как нечто подобное мы уже использовали во все тех же УФО.

Как было отмечено выше, Sauran тоже соорудили себе некоторое количество баз. Основная цель вражеских баз – изменение животного и растительного мира нашей планеты в более привычную для черт-знает-откуда-прилетевших-пришельцев форму. С результатами работы этих баз мы будем постоянно встречаться, выполняя боевые задания, и вряд ли эти встречи будут приятными.

И вот мы плавно добрались до заданий, которые и есть вся соль игры, потому что именно «на вылетах» проводится 98% игрового времени. Здесь нас ждут изменения больше в графической части, но о ней чуть позже, а сейчас...



ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА

Пошаговые игры никогда не были main stream'ом, что сказалось и на их количестве. Пошаговых игр, подобных УФО, вообще никогда не было; все, кто хоть раз в него играли в далекие времена MS DOS, пристрастились навсегда, и с каждым годом желание увидеть, пощупать и утонуть в подобной игре росло с безумной скоростью. Dreamland – самая благодатная для этого почва, потому что...

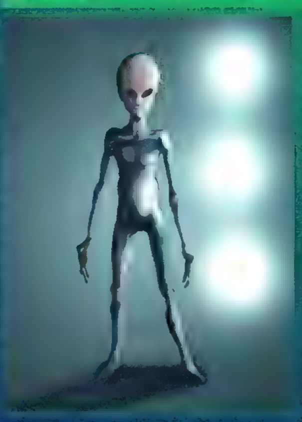
Опять под нашим командованием будет отряд людей. Опять мы сможем давать нашим солдатам имена своих друзей, знакомых. И опять мы будем с трепетом наблюдать за каждым из подопечных, как бы кого не убили, не ранили, надолго выбив из боевого состояния. Было неоднократно замечено и позже доказано, что с каждой миссией невидимая нить, связывающая игрока и членов его отряда, становится все толще и толще, делая жизнь каждого военного дороже золота и прочих невиртуальных ценностей.

Огромную роль играет тот факт, что как в Икс-Ком, так и в Дримленде военные будут получать очки опыта, которые на этот раз можно будет руками распределять между восьмью характеристиками каждого персонажа: скоростью, храбростью, силой, называя лишь некоторые из них. Важную роль играют комбинации различных навыков. Это связано с тем, что каждый солдат, в принципе, может получить специализацию или уклон в одну из сторон, например, солдат с высокими значениями реакции и точности легко подходит на роль снайпера.

В УФО не было ничего приятнее изучения характеристик бойцов после каждой миссии, и вряд ли за этим же не будут проведены приятные минуты (часы?!) в новом творении Mythos. Конечно же, каждый солдат будет начинать свою карьеру необученным рядовым, мало передвигающимся, не особо сильным, но постепенно характеристики будут расти. Необходимо отметить, что каждый военный будет уникален по уровню, максимально возможному для того или иного skill'a: кто-то с самого начала будет менее развит, но потенциально очень перспективен; кто-то, наоборот, будет несколько мощнее с самого начала, но до



[illegible] Без GeForce 3 не обойтись.



максимального уровня того или иного умения ему уже будет недалеко.

А как было и будет приятно вручить бойцу, носящему твое же имя, только что исследованное в одной из лабораторий оружие. Причем теперь нам обещают еще больше различных видов вооружений как человеческих, так и нечеловеческих, что должно скрасить боевые миссии и продлить жизнь самой игры... хм... до бесконечности!

Вдоволь набаловавшись с изучением параметров бойцов, вооружив их до зубов смертоносными игрушками, проверив, каждый ли оснащен броней, можно отправлять группу быстрого реагирования на одно из мест, где был перехвачен и сбит какой-нибудь корабль пришельцев. Также будут миссии по уничтожению зарвавшихся «элиенов», напавших на один из охраняемых TLA городов.

Здесь можно будет все: ползать, бегать, прыгать («...и главное — не танцевать!»), но в пределах action points, которыми обладает каждый член отряда. Ничего нового от action points и пошагового режима



[illegible] было придумать, было давно придумано. Сюда можно отнести резервирование единиц движения, чтобы боец мог отреагировать на внезапное появление противника смертоносной очередью из почти табельного оружия. Стрелять можно будет по-всякому (с двух рук одновременно? хм, не знаю – надо будет спросить): очередью, одиночными выстрелами, с прицеливанием и без. Различные части тела ящероподобных тварей страдать будут нещадно, потому что потрясающий игровой движок позволяет много, слишком много.

ГРАФИКА

Слов неприкрытого восхищения заслуживает графическое оформление игры (вглядитесь в скриншоты!). Наибольшие изменения произошли именно в этой составляющей новой тактической игры от Mythos, причем они также затронут и игровой процесс, так как 2D ровно на одно измерение отличается от 3D, а это совсем не мало.

Стандартный вид три на четыре из игры должен уйти. Теперь у нас будет вид от первого и третьего лица (который скорее стоит обозвать свободным видом, потому что камеру размещать можно по собственному усмотрению, компенсируя уход от 3/4).

First Person будет использоваться для перемещения и, что более важно, для стрельбы. Переход в трехмерный вид и, как следствие, к полигональным моделям позволил разработчикам создать интересную и уже ставшую популярной (судя по другим играм) систему зонального повреждения: выстрел в голову скорее закончится смертью, чем легкое ранение в руку или ногу. Зональными повреждениями разработчики не стали себя ограничивать, так как их движок также позволяет отстреливать точечными выстрелами различные части тела, поэтому детей от экрана стоит убрать: оторванные ноги и руки – a la Soldier of Fortune – зрелище все-таки своеобразное.

Будут и эффектные наезды и перемещения камеры, отслеживающие критические попадания: выпустив ракету, можно будет понаблюдать из глаз пришельца последние кадры его жизни. Поселиться в голову человека, чтобы оценить мощность попадания в себя любимого, тоже дозволено.

И, как всегда, сладенькое на десерт. Движок **Dreamland** способен моделировать очень серьезную физику. Впечатления от работы в реальном времени агрегата на прошлой E3 остались незабываемые. Серьезность разработки не вызывает никаких вопросов – несколько красочных примеров.

Джулиан Голлоп (Julian Gollop) – лидер проекта Dreamland – продемонстрировал тестовую локацию, чтобы показать истинный потенциал движка. На локации было двухэтажное здание с несколькими комнатами, обставленными мебелью.

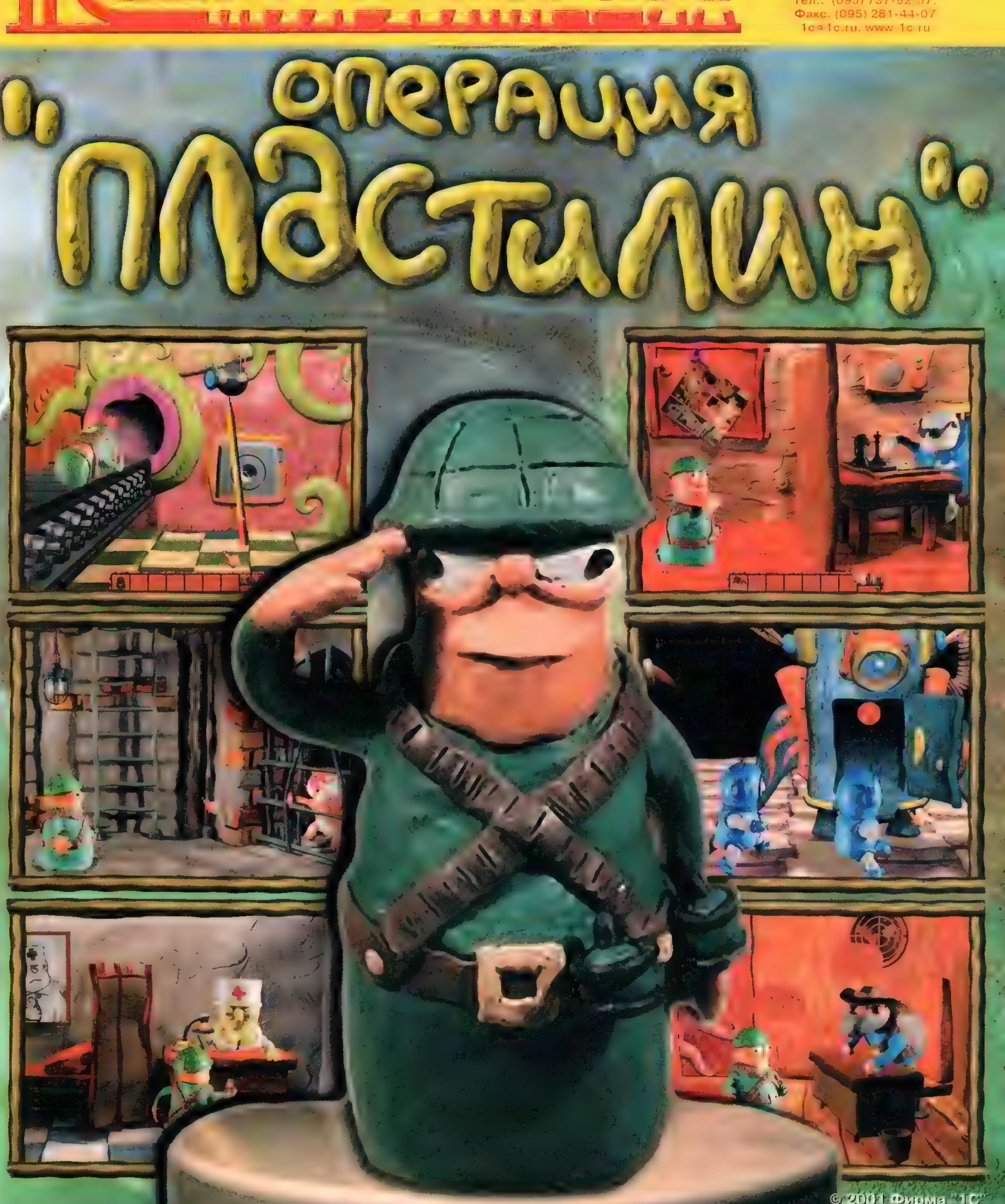
Для моделирования взрыва от ракеты, выпущенной в стену дома, была использована мышка – один клик, и стена особняка преобразилась: на кирпичной стене появилась внушительная дырка, а затаившие дыхание зрители наблюдали, как разлетаются от взрыва кирпичи, еще недавно плотно сидевшие в стене.

Последний удар был совершен, когда камера заплыла внутрь квартиры, и началось дальнейшее изучение физики игрового движка. Не составит труда представить книжную полку, наполовину заставленную книгами. Легкое касание мыши по крайней книге приводит к ее падению на пол. Причем сам процесс падения изумителен – совсем не то, к чему мы привыкли в шутерах, когда модели падают как подкошенные и могут висеть в воздухе, была бы хоть одна точка опоры. При падении книга несколько раз перекувырнулась!

Реакцию толпы от следующего события тоже можно себе представить: легкое касание дальней книжки, и все наблюдают эффект домино – книжка падает, задевает другую, та – третью и так далее. Зрители в экстазе.

Возможности потрясающие, но системные требования напугают даже обладателей 1 GHz компьютеров с неимоверным количеством памяти и сколь угодно крутыми акселераторами: тормозило все кошмарно. Хотя теплится в сердцах фанатов надежда – до выхода игры еще целый год (может чуть меньше), так что за это время Mythos Games наверняка уделят должное внимание оптимизации.

И вот тогда ИГРА вернется!


"Операция "Пластилин"
© 2001 Фирма "1С"
© 2001 А. Ефремов

GRAND THEFT AUTO 3

Без Grand Theft Auto мир игровых платформ нового поколения был бы скучным. Динамичное, юморное и легкомысленное творение DMA Design пришлось по вкусу многим грезящим о романтической профессии автоугонщика игрокам. Теперь все начинается по новой. Впервые в полном 3D.

Вячеслав Назаров

Как вы думаете, почему автомобили, производящиеся под знаменитой маркой Mercedes-Benz, часто становятся объектами пристального внимания автоугонщиков, а, например, Запорожцы этим же похвастаться не могут? Оказывается, все дело в отличиях между ними. Мерседес – это всегда мощный, обтекаемый, динамичный агрегат, а Запорожец – это такой с усами, в шароварах и выпить любит. К тому же за последнего скупщики краденого вряд ли много заплатят. А с деньгами, как вы сами понимаете, не шутят. Ну а без них – тем более. Поэтому, перед тем как отправиться за очередным автотранспортным средством, заранее определитесь с конъюнктурой черного рынка и угоняйте лишь самые модные модели. В них, помимо всего прочего, обычно можно найти минибар, который очень помогает при знакомстве с девушками. Успешно ли оно прошло, можно выяснить с помощью простого вопроса: «Тепло ли тебе, девица, тепло ли тебе с красного?»

Впрочем, если вы являетесь опытным автоугонщиком, то наверняка знаете все эти прописные истины и можете смело отправляться на охоту за железными лошадками. Ну а если опыта в этом деле у вас пока мало, то для начала вам стоит потренироваться... на кошках! А еще лучше чуть-чуть подождать и начать тренировки на тренажере, который обещает стать одним из самых интересных проектов на PlayStation 2 в нынешнем году. Называется он именем, вызывающим священный трепет, – **Grand Theft Auto 3.**

Если верить добытой нами информации, то новый проект DMA Design, вполне возможно, окажется самым черным, самым юмористическим, наконец, просто самым интересным событием в мире компьютерных развлечений. Суть игры, разумеется, останется прежней. Игрокам, как и в первых сериях Grand Theft Auto, предстоит работать на криминальные структуры и прилагать все усилия к тому, чтобы избавиться от навязчивого внимания полиции. Причем бандиты, которые будут скупать у романтиков большой дороги угнанные машины, снабжать их же оружием и различным инструментарием, выглядят гораздо более человечными, нежели так называемые

Если верить добытой нами информации, то новый проект DMA Design, вполне возможно, окажется самым черным, самым юмористическим, наконец, просто самым интересным событием в мире компьютерных развлечений. Суть игры, разумеется, останется прежней.

Несмотря на общую простоту графики, действия персонажей в GTA 3 превосходно анимировано.

«стражи закона». После некоторого знакомства с **Grand Theft Auto 3** я готов согласиться с тем, что тамошние полицейские являются гуманоидами. Двуногие, прямоходящие, издали они весьма напоминают представителей homo sapiens, особенно если переодеть их в гражданское. Мало того! Вы не поверите, но у них даже есть имена – как у людей! Хотя стоит взглянуть повнимательнее, и иллюзия рассеивается. Что-то подсказывает: идущее навстречу вам существо, столь разительно похожее на человека, в действительности работает в полиции. Возможно, дело тут в выражении глаз. Это иное мышление, иная логика, а самое главное – иная мораль... Боюсь, что они так и останутся для нас загадкой. Поэтому не будем обращать на них внимание и продолжим знакомство с миром **Grand Theft Auto 3.**

Вселенная, в которой происходят события игры, является живой. Не вызывает никаких сомнений и тот факт, что она продолжает жить своей жизнью даже после того, как вы выключаете приставку. Толпы людей гуляют по улицам города, общаются друг с другом и радуются тому, что пиво все вкуснее и его все больше сортов: «Степан Разин», «Золотая Бочка», «Старый Мельник», «Бочкарев». Да-да, не удивляйтесь. В Grand Theft Auto 3 все происходит точно так же, как и в нашем родном мире. Машины скорой патологоанатомической помощи, пожарные автомобили и даже фургончики, развозящие мороженое, будут шмыгать по проспектам, временами даже соблюдая требования светофоров и дорожных указателей. Впрочем, справедливо это лишь для светлого времени суток.

Бизнесмены и бизнесвумены, заполняющие улицы в течение светового дня, с наступлением сумерек станут прятать свои тушки по домам, отдавая город в распоряжение гангстеров, проституток и торговцев детским кокаином с апельсиновым вкусом. Самое любопытное, что смена дня и ночи в игре будет происходить каждые полчаса. То есть 30 минут реального времени соответствует 24 часам жизни в виртуальной Вселенной.

Ехидные читатели могут сказать, что все это они уже видели в предыдущих сериях игры. И будут подвергнуты жестоким насмешкам. Конечно, вплоть до **Grand Theft Auto 3** мир автоугонщиков был представлен исключительно в плоском виде, наблюдать за которым можно было лишь из глаз маленькой, но очень гордой птички, норовящей подняться до самого Солнца. Все человекообразные персонажи, даже полицейские, чей коэффициент интеллекта не поднимался выше уровня комнатной температуры, выглядели кучами разноцветных спрайтов. Но в скором времени все изменится. Вселенная Grand Theft Auto переходит на рельсы полного и безоговорочного 3D. Отныне и во веки веков, во имя овса и сена, и свиного уха все герои игры становятся полигональными. Модели автомобилей не отстают от своих владельцев и обещают блеснуть всей красотой таких же полигональных капотов, крыльев, радиаторов и молдингов. При этом система повреждений, которая, как клянутся разработчики, появится в **Grand Theft Auto 3,** позволит в полной мере испытать все преимущества торможения двигателем, о чем постоянно твердят автоинструкторы. Хотя, справедливости ради, стоит сказать, что в игре, как правило, сначала будет происходить торможение бампером, затем – решеткой радиатора и самим радиатором, и лишь потом – непосредственно двигателем. В итоге посетители виртуального полигона для автоугонщиков смогут насладиться зрелищами таких аварий, по сравнению с которыми ДТП, демонстрируемые в русской народной передаче «Дорожный патруль» покажутся невинными сказками.

Но вернемся все же к нашей криминальной истории. В ней игрокам придется вновь попробовать взобраться на вершину мафиозного Олимпа, начав свой путь с уровня третьеклассника, промышляющего угоном самокатов. После того как будущие авторитеты определятся с тем, как же их будут звать-величать в мире **Grand Theft Auto 3,** им придется браться за самую черную работу, чтобы хотя бы так выбиться из грязи в князи. В результате, при отличной работе и своевременной выплате членских взносов, к бойцам криминального фронта начнут поступать все более и более престижные задания, у них начнут появляться стильные автомобили, мощное оружие, красивые девушки и, конечно, деньги. Ну, а в последних и есть счастье. В **Grand Theft Auto 3** это становится очевидно. «Здоровье купишь!» – вот правда нового проекта. Игроки смогут постоянно пить дорогое вино и дешевое виски, не заботясь о состоянии своих почек и сердца: достаточно подлечиться и вновь продолжать праздник жизни, временами отвлекаясь на то, чтобы сделать доброе дело какому-нибудь очередному мафиозному боссу.

Кстати, игра впервые предоставит возможность самостоятельно выбирать любое задание в любой момент времени. Вопрос заключается лишь в том, что некоторые из них получится выполнить лишь при соответствующем уровне подготовки и экипировки. Ведь первые «просьбы» авторитетов будут весьма простыми. Например, начинающих гангстеров могут попросить съездить-туда-не-знаю-куда-привезти-то-не-знаю-что (конечно, я-то знаю, но по причинам конспирации раскрывать эти секреты не могу). Делов-то... Следующее задание, наверняка, покажется более интересным. Так, «угонщикам» придется взять с собой профессионального сапера и отправиться в порт. Там, высадив взрывоопасного пассажира, подползти к определенному кораблю и из снайперской винтовки перестрелять охрану. Затем следует дать отмашку саперу и пинками отправить его минировать корабль. После этого с чистой совестью можно возвращаться к начальству, радостно рапортовать об успешном выполнении задания и требовать (не)скромной прибавки к гонорару.

Однако для того, чтобы хоть как-то продвигаться по сюжетной нити, юным героям все же придется заставить себя выполнить ряд ключевых миссий. Конечно, нормальные бандиты смогут и не обращать внимания на такие мелочи, но в этом случае им так и не откроются второй и третий районы города. Точно так же им не стоит и мечтать о том, чтобы когда-либо воцариться на вершине криминального дна...

К сожалению, начать это восхождение мы сможем еще не скоро, поскольку **Grand Theft Auto 3** выйдет в свет лишь осенью нынешнего года. С другой стороны, она станет отличным подарком первоклассникам, которые все еще раздумывают над тем, кем же они хотят вырасти. Разумеется, их выбор будет очевиден. Ну а те, кто с этим вопросом уже определился, смогут еще потренироваться дома, чтобы уже в реальной жизни наверняка совершить стремительный криминальный взлет. Главное – не забывать разницу между Запорожцем и Мерседесом.


[illegible]

На первых скриншотах явственно проступают подрисованные в PhotoShope черты лица героя.



ДОСЬЕ

Платформа: Sony PlayStation 2 Жанр: action Издатель: Rockstar Games Разработчик: DMA Design
Онлайн: http://www.gta.com
Дата выхода: сентябрь 2001


Полигонов в GTA 3 действительно мало, но набор эффектов все равно впечатляет.

Максим Заяц

[C-12]

Не так уж много времени прошло с момента выхода второй части Medievil, а студия SCE Cambridge уже спешит порадовать нас своим овым проектом. На этот раз из мира магии и меча мы переносимся в далекое и мрачное будущее Земли. Разработчики C-12 без труда создали для нас главного врага.

Безжалостные Чужие методично уничтожают Землю и все живое на ней – более того, ходят слухи о том, что они похищают людей и превращают их в послушных чужой воле киборгов-дронингов, которые начинают охотиться на своих же собратьев. Как всегда человеческие амбиции помешали государствам Земли вовремя объединить свои усилия в борьбе с инопланетной заразой, и в результате земляне очень быстро потерпели поражение. Последние очаги сопротивления еще теплились в разрушенных и сожженных дотла городах, но надежда уже покинула многих. Нам предстоит примерить на себя доспехи потенциального спасителя человечества по имени лейтенант Ваугхан, который вместе с немногочисленной горсткой партизан твердо убежден в том, что у Земли еще есть шанс на спасение...

Враги? Они очаровательны – все, начиная от примитивных роботов, и заканчивая дронингами и хитрыми инопланетными тварями. Но глядя на нашего лейтенанта так и тянет сказать: «Если бы все люди были такими как он, пришельцы за пару галактик облетали бы нашу планету и воевали бы исключительно между собой». На вооружении Ваугхана состоит целый арсенал по борьбе с Чужими – от сверхострого клинка из неизвестного науке инопланетного металла до лазерных винтовок, пистолетов и автоматов. Что несказанно радует – большинство видов оружия имеют сразу два режима стрельбы, к примеру, пулемет и гранатомет. Соответственно, Чужим приходится несладко: их режут, пилят, разрывают на части и просто аннигилируют – причем в огромных количествах. А для защиты от них существует суперстильный энергетический щит, который вызывается простым нажатием кнопки.

Задания от командования мы периодически получаем по рации. Чаще всего они не отличаются особой оригинальностью: «отыскать, спасти, отконвоировать», а перед этим еще и перебить пару десятков инопланетян – вот стандартный набор большинства миссий. Но помимо глобального «Shoot'em all» в игре имеется еще и должное количество



Досье

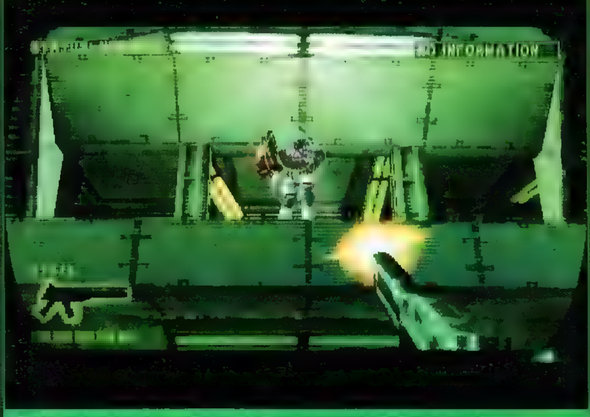
Жанр: action Издатель: Soft Club
Разработчик: SCE Cambridge Локализация: Soft Club Интернет: http://www.scea.com/
Дата выхода: май 2001



головоломок – слишком простых для того чтобы добавить в графу «жанр» еще и слово «adventure», но вполне способных оживить несколько монотонный процесс истребления пришельцев. Для того чтобы понять, что же мы должны делать дальше, существует еще один предмет первой необходимости – закрепленный на голове лейтенанта сканер. При использовании этого устройства игра переходит к виду от первого лица, и мы получаем подробную информацию обо всех ключевых объектах, которые попадают в поле лазерного целеуказателя.

С камерой решили поступить хитро: дабы не слушать упреки игроков, что, дескать, в бою она показывает что угодно, только не самого противника, разработчики использовали систему «Lock Target». Все гениальное просто: как только в поле зрения лейтенанта Ваугхана попадает нечто враждебное настроенное, оно немедленно помечается зеленым маркером. Легкое нажатие клавиши <R1>, маркер становится красным – и цель зафиксирована, можно палить в белый свет как в копеечку... Читерство? Не совсем – немного целиться все-таки нужно, а режим получился и в самом деле удобным. К тому же он позволяет не стоять покорно под градом ударов, а перемещаться во время стрельбы. Что же касается обыкновенного беганья, лазанья и ползанья, камера ведет себя довольно пристойно и, если резко не менять направление, в дополнительной корректировке не нуждается.

С точки зрения графики игра также не вызывает нареканий. Разработчики из SCE Cambridge давно уже научились выжимать из PlayStation'овского железа максимум возможностей, и в результате **C-12** получилась настолько красивой и естественной, насколько вообще могла быть. Разумеется, серьезный отпечаток на дизайн игры наложил сюжет – постапокалиптический мир, методично уничтожаемый злобными пришельцами, выдержан в мрачных тонах, окутан дымом и языками пламени. Казалось бы, тут уже не до красот – но нет, отличный дизайн уровней, великолепная анимация и умело подобранные скриптовые ролики создают непередаваемую атмосферу **C-12**, атмосферу опасности и постоянного напряжения.



...Глядя на нашего лейтенанта так и тянет сказать: «Если бы все люди были такими как он, пришельцы за пару галактик облетали бы нашу планету и воевали бы исключительно между собой».
На вооружении Ваугхана состоит целый арсенал по борьбе с Чужими — от сверхострого клинка из неизвестного науке инопланетного металла до лазерных винтовок, пистолетов и автоматов.

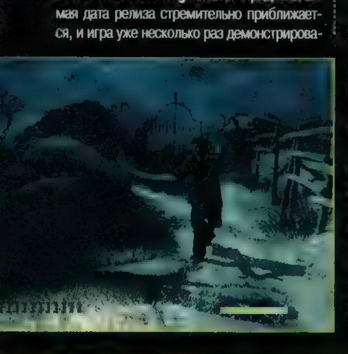
Список недостатков бета-версии игры едва ли заслуживает упоминания. Проваливающиеся текстуры? Исправят, а что останется, то жить, в общем-то, не мешает. Местами слабоват AI? Ну это только местами, в основном противники реагируют на наши действия вполне адекватно. Все? Похоже, действительно все. Впечатление от игры остается более чем положительным. Она действительно захватывает – проходя миссию за миссией, постоянно убеждаешь себя: «Ну вот, до следующего Save'а, и все». А потом хочется просто одним глазком посмотреть что делается на следующем уровне – всего на секунду. И в результате уровень проходится до конца... Через некоторое время с удивлением понимаешь, что куда-то пропало желание брезгливо морщиться при виде пикселей и вспоминать PlayStation 2. Игра захватывает своей атмосферой – и это главное. **C12** будет вторым и, пожалуй, последним PS-проектом, официально переведенным на русский язык и изданным в России компанией Soft Club. Релиз ожидается в мае, и на мой взгляд, у **C-12** есть реальные шансы стать «лебединой песней» уходящей в прошлое эры PlayStation, одним из последних хитов самой знаменитой и успешной игровой платформы.

ALONE IN THE DARK: A NEW NIGHTMARE

Максим Заяц

Выпустив первые три части Alone In The Dark и объединив их в одну трилогию, ставшую фактически родоначальником жанра ужасов в компьютерных играх, компания Infogrames на время покинула свое любимое детище, предоставив право осваивать новую нишу рынка другим разработчикам.

Но гениальные творения не умирают – некоторое время спустя идея о создании продолжения уже витала в воздухе, и был объявлен конкурс на лучшую концепцию новой игры. Выиграла его никому по тем временам не известная команда Darkworks, которая и приступила к созданию **Alone In The Dark: The New Nightmare**. Предполагаемая дата релиза стремительно приближается, и игра уже несколько раз демонстрировалась на различных выставках, оставив у всех видевших ее смешанное чувство восторга и страха. Восторга – потому что это действительно здорово. Страха – потому что именно на нем построена вся игра.



Супергерои, посредством поли-гизмо-мегабластера выносящие целые толпы врагов, существуют только в воображении недалеких фантастов. Обычный человек, оказавшийся в необычной ситуации, будет думать в первую очередь о том, как выпутаться из нее живым... Нашего главного героя зовут Эдвард Карнби, и он – частный детектив. Профессия довольно заурядная – но так уж повелось со времен первой трилогии, что дела, которые он расследует, заурядными не назовет никто. На этот раз Эдвард собирается расследовать таинственную гибель своего друга, Чарльза Фиска, который жил на острове рядом с побережьем Майна и занимался поиском трех древних таблиц, дающих своему владельцу ключ к магической энергии огромной силы. Некто Фред Джонсон предлагает Эдварду продолжить поиск, и после некоторых раздумий тот соглашает-

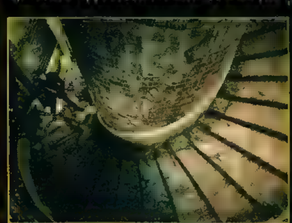
Не стоит слишком уж увлекаться изучением интерьера. Минуту назад этой твари здесь еще не было :(




Приятно, когда есть кому подержать в руках фонарик, пока ты сражаешься с монстрами...

ся отправиться на Остров Теней. Там его встречает холод зимней ночи, запуганные и безумный люди, мистические существа и СТРАХ, который темной пеленой окутывает это проклятое место.

Согласитесь, страхи у всех бывают разные, и практически невозможно придумать чудовище, которое с одинаковым успехом пугало бы всех, кому его показывают. Основной источник страха – наше воображение, а потому не нужно создавать кровожадных монстров – достаточно лишь намекнуть на их присутствие, и человеческая фантазия сразу же нарисует такую картину, перед которой поблекнет сценарий любого ужастика. Именно этим принципом руководствовались дизайнеры Darkworks, разрабатывая общую концепцию новой игры. Остров Теней окутывает тьма – и лишь немногим лучам света позволено открывать для нас ее потаенные уголки. **Alone In The Dark: The New Nightmare** создавалась по наработанной концепции: трехмерные персонажи + пререндеренные фоны – но главным нововведением стала возможность динамического освещения этих фонов. В руках у нашего главного героя фонарик – и это основной инструмент игры. Узкий луч света выхватывает из темноты знакомые предметы обстановки, но стоит нам отвернуться, и тьма за спиной оживает. Старинный особняк скрывает в себе множество тайн и загадок, и далеко не все они оказываются безобидными. Коварные ловушки, бесконечные головоломки, монстры – все это противостоит нашему главному герою, но самым главным врагом была и остается сама атмосфера игры, атмосфера тревоги и страха. Именно она не дает нам возможности расслабиться, сосредоточиться и спокойно пройти по коридорам проклятого дома – и именно она остается самым главным впечатлением от этой игры...



Alone In The Dark: The New Nightmare разрабатывается сразу под четыре платформы, поэтому говорить о качестве графики довольно сложно – слишком уж неравны у них возможности. Пререндеренные фоны однозначно великолепны везде, равно как и ролики, которые выдержаны в общем стиле игры и сочетают в себе просто потрясающую игру света и тени. Рассматривая PS2-версию игры, мы можем смело говорить о том, что уровень детализации и качество анимации всех трехмерных персонажей – начиная от главного героя и заканчивая самыми жуткими ночными тварями – устанавливает качественно новый стандарт для игр этого жанра. Если добавить к этому еще и великолепную работу со светом, о которой мы уже упоминали ранее, **Alone In The Dark: The New Nightmare** можно смело заносить в разряд самых технологически развитых игр этого года. Но это PlayStation 2... Разработчики искренне стараются выжать максимум из невеликих технических возможностей более слабых платформ, но все равно получившийся результат на порядок отличается от эталонного образца. Правда, это касается только графики. Атмосфера игры остается одинаковой везде... равно как и звук. В играх такого рода он играет едва ли не большую роль, чем графика: тревожная музыка постоянно поддерживает игрока в должном напряжении, таинственные звуки, доносящиеся из разных уголков особняка, заставляют нас невольно вздрагивать – а порой и предупреждают об опасности. К сожалению, у нас пока еще не было возможности оценить качество голосовой озвучки, но разработчики с жаром уверяют всех в том, что подбору актеров они уделяют самое повышенное внимание (и это отчасти подтверждается последними продемонстрированными роликами).

Согласитесь, страхи у всех бывают разные, и практически невозможно придумать чудовище, которое с одинаковым успехом пугало бы всех, кому его показывают. Основной источник страха — наше воображение, а потому не нужно создавать кровожадных монстров — достаточно лишь намекнуть на их присутствие, и человеческая фантазия сразу же нарисует такую картину, перед которой поблекнет сценарий любого ужастика.


И все-таки, сражение с монстрами — штука далеко не главная; игровые головоломки куда важнее... а порой и опаснее.




Теплая встреча старых друзей в узком коридоре проклятого особняка. Дальше пойдет только один из них...

ДОСЬЕ

Платформа: PC, Dreamcast, PS, PS2 Жанр: action/adventure Издатель: Infogrames Разработчик: Darkworks Интернет: http://www.aloneinthedark.com/ Дата выхода: 2001 год



Парадоксально, но факт: страх – далеко не самое приятное ощущение, и тем не менее порой мы готовы даже платить деньги за то, чтобы лишний раз испытать это чувство. Странные мы все-таки, люди. Но это предопределяет успех игр типа **Alone In The Dark**, Undying, Vampire: The Masquerade и многих, многих других. До тех пор, пока люди не утратят желания пугаться, жанр будет жить. Вспомните, какую игру вы боялись во времена 286-х компьютеров. И приготовьтесь испытать это чувство вновь...

Академия

HEADHUNTER

На заре эпохи Dreamcast компания Sega совершила несколько весьма удачных, как тогда казалось, сделок, касавшихся приобретения эксклюзивных прав на некоторые многообещающие проекты европейских разработчиков. Некоторые из этих сделок ограничились лишь соглашением о публикации Sega творений европейцев, а в случае со студией Adelline Software (создателями знаменитого сериала Little Big Adventure) дело дошло даже до покупки компании и переименования ее в No Cliche. При этом, разрабатываемый компанией суперпроект Agartha до сих пор не успел материализоваться в мало-мальски понятной форме.

Но зато сотрудничество с другим партнером, английской студией Bizarre Creations (купить которую, наверное, все-таки было больше резона) подарила нам великолепный Metropolis Street Racer. Bizarre теперь работает вместе с Microsoft над пока не анонсированным крупным проектом для X-Box. Какая же судьба постигнет творение на редкость талантливой шведской команды Amuze, мы пока не знаем. Однако об их новой игре можем уже рассказать достаточно много.

Как ни странно, больше всего ассоциаций Headhunter вызывает с такой игрой, как Metal Gear Solid, несмотря на очевидные различия в стиле, графическом дизайне и даже в игровом процессе. Как и MGS, творение Amuze – это, фактически, интерактивный триллер, повествование о супергерое, который не может и не должен, но





все-таки способен изменить мир. История игры начинается в недалеком будущем, когда криминальные синдикаты перестают заниматься наркотиками и оружием и приступают к бизнесу куда более беспощадному – к торговле человеческими органами. Полицейские облавы, перестрелки, криминальные разборки, любовь, ненависть, предательство – все это иронично перемешано в сюжетной линии, в результате составляя общую картину полного хаоса. Разгул преступности просто пора-



Богатые полигонные модели персонажей сочетаются в Headhunter с весьма детализованными ландшафтами.

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: Action/Adventure
Издатель: Sega Разработчик: Amuze
Онлайн: www.sega-europe.com
Дата выхода: осень 2001

жает, – в цивилизованной Америке, более того, в сказочной, красивейшей Калифорнии люди боятся выходить на улицу после заката солнца, да и до этого самого заката без особой надобности предпочитают не светиться. Впрочем, на жизни гигантских корпораций вся эта лавина преступности, похоже, никак не сказывается. Более того, создается впечатление, что больших боссов даже вполне устраивает такое положение дел. Работа единственной еще способной противостоять бандитам организации ICN (Anti-Crime Network) подрывается попытками не только самих бандитов, но и правительства прикрыть контору, окончательно поставив крест на судьбе страны. После таинственного и жестокого убийства президента ICN, его чудом оставшаяся в живых дочь, нанимает нашего героя, которого зовут Jake Wade. Его профессия – Headhunter, то есть, в прямом переводе, охотник за головами. А если немного перефразировать, – наемный убийца. Ну а если капельку романтизировать, то получится, искатель правды, жаждущий отмщения. Jake не новичок в городе, да и с ICN его связывают длительные отношения, нельзя сказать, чтобы всегда дружеские или приветливые, однако с появлением общей цели, былые обиды и раздоры немедленно забыты. Проблема лишь в том, что в безумном, насквозь пропитанном изменой и запахом больших денег мире Headhunter доверять нельзя никому. Согласитесь, вполне достойное великого и ужасного Metal Gear Solid вступление. Наше же чутье говорит, нет, просто кричит о том, что в лице **Headhunter** мы получим не только мощнейший сюжет, но и вполне адекватную такому напряженному триллеру игру.

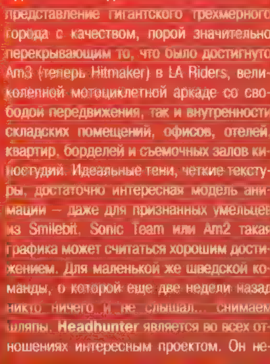
Действие **Headhunter** происходит на просторах нескольких калифорнийских городов, сконцентрированных вокруг Лос-Анджелеса образца 2019 года. Несмотря на вдоволь развернувшуюся фантазию разработчиков, LA спустя двадцать лет изменится все же незначительно, и, главное, останется вполне узнаваемым. Но зато, как мы уже знаем, изменится все остальное. Настолько, что миру потребуется крутой парень на мотоцикле и с пистолетом. Два последних предмета в полной мере определяют занятия, которыми тоже придется, хотя и вовсе не так часто, как могли бы ожидать поклонники Quake или даже Perfect Dark. Вторая, ничуть не меньшая часть игры, связана с мотоциклом главного героя. Именно на нем ему предстоит исколесить немалую часть Лос-Анджелеса, отыскивая те самые фабрики, особняки и склады, скрываясь от преследования или самому преследуя важную персону. В **Headhunter** будет навалом и погонь, и перестрелок, и всевозможных красивых action-сцен, по части навороченности которых игра не уступит ни «Матрице», ни творениям Джона Ву.

Один и тот же движок обеспечивает как представление гигантского трехмерного города с качеством, порой значительно перекрывающим то, что было достигнуто Am3 (теперь Hitmaker) в LA Riders, великолепной мотоциклетной аркаде со свободой передвижения, так и внутренности складских помещений, офисов, отелей, квартир, борделей и съемочных залов киностудий. Идеальные тени, четкие текстуры, достаточно интересная модель анимации – даже для признанных умельцев из Smilebit, Sonic Team или Am2 такая графика может считаться хорошим достижением. Для маленькой же шведской команды, о которой еще две недели назад никто ничего и не слышал... снимаем шляпы. **Headhunter** является во всех отношениях интересным проектом. Он не-

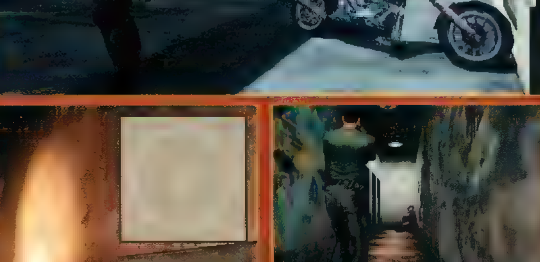
С выходом на открытое пространство игра становится особенно технологичной. Правильная перспектива и никакого pop up.

















предстоит овладеть на протяжении игры. Прежде всего, **Headhunter** является некой вариацией на тема Tactical Espionage Action жанра, рожденного (а вернее, возрожденного) Kojima'вским Metal Gear Solid. Вашему герою предстоит пробираться на склады, заходить в богатые особняки, исследовать тайные штаб-квартиры боссов мафии, доведется ему очутиться и на всевозможных фабриках, в автомастерских, на бензоколонках, в магазинах и всевозможных прочих достопримечательностях. И все это, заметьте, с немалым риском для жизни. Стрелять вероятно красив графически (в ряде моментов легко затыкая за пояс Shenmue). Обладает весьма интересной, интригующей и захватывающей сюжетной линией. Предлагает нам необычный микс action, тактики и мотоциклетных гонок, к тому же и по свободному городскому ландшафту. В конце концов, Headhunter относится именно к той породе игр, в которые хочется играть, прямо сейчас, прямо здесь. Правда, с этим придется немного повременить, – Amuze намеревается выпустить проект лишь к осени.



После вполне традиционного Thandor **Wiggles** смотрится несколько необычно, но... Но об этом позже. Примечательно то, что разработчики анонсируют выход игры, как на PC, так и на X-Box, что уже о многом говорит.

«Ха! – скажете вы, – да что тут можно ещё придумывать. Уже все полки забиты этими стратегиями и ничего, ровным счетом ничего нового придумать уже невозможно.» Однако не стоит бежать впереди паровоза с пеной у рта, доказывая это в корне неверное суждение. Цыть! Придумать можно! Не совсем новое, но вполне оригинальное «нечто» собираются подарить этим летом разработчики компании Innonics. Ну, а пока рассмотрим повнимательнее, так сказать, под рентгеном то, что разработчики уже успели сделать и что со временем превратится в весьма и весьма удивительную игру.

...Давным-давно... Хотя нет, это уже избито и неинтересно. Скажем так: когда люди сидели на ветках и кушали друг друга, стремясь разнообразить свое банановое меню, а может даже и тогда, когда и людей-то не было как таковых, на планете было тепло и уютно. Попробуйте только вообразить себе абсолютную гармонию природы. Где-то на красивом изогнутом дереве с зеленой кроной пела красивая беззаботная птица. Где-то глубоко в океане, что омывает песчаные берега, затаилась под кораллом хищная рыба. Где-то высоко, в голубом и безоблачном небе, парит птеродактиль, отбрасывая тень на бескрайние просторы зелёных лугов. Где-то глубоко под землей, в лишенной солнечного света пещере... Да, именно где-то там тогда и нашли своё пристанище Виглы! Виглы – это миролюбивые



Стратегический жанр не прекращает баловать нас своими новинками. А как все начиналось... От прародителей жанра до супернавороченных игр, в которых и разобраться-то было непросто. Конечно, стратегический жанр всегда оставался одним из лидеров на рынке PC игр. Исходя из этого, ребята из компании Innonics решили идти в ногу со своими коллегами и порадовали искушенного игромана своей новинкой – стратегической игрой Wiggles.

гномоподобные существа. С раннего утра и до позднего вечера трудились, из поколения в поколение обустраивали и лелеяли своё подземное королевство, совершенствуя его и превращая во все в большее по своим размерам. Но, как оказалось, было не совсем спокойно им жить. Хотя это и верно, спокойно никому и никогда ещё не удавалось жить. А если и удавалось, то это была не жизнь, а скучное времяпрепровождение и бесполезная трата своей жизни.

Вообще-то Вигглы с самого своего появления на свет жили мирно. Но чувство ненависти добралось и до них. И тогда Вигглы разделились на пять кланов, каждый из которых был враждебен по отношению к другим. Но это ещё не самое страшное. Кроме всего прочего, постигло их несчастье почище нерадивых и злых собратьев – сбежавшая сторожевая собака Крестного отца Одина, злющая тварь Fenris. И начались бесконечные мучения, и началось гонение. Впрочем, выход из сложившейся ситуации, на самом деле, есть. Фенриса могут успокоить, но лишь немногие, а именно самые-самые избранные из Вигглов, на чьи плечи и возложено покончить со всеми бедами своего подземного народа... Подготовка к решающей битве будет длиться долгие-долгие годы, десятилетия, но во имя своей свободы и покоя на земле храбрые Вигглы готовы на все...

В игре вам предстоит почувствовать себя, как минимум, учителем. Причем учителем с большой буквы. Не пугайтесь, милые читатели, это не та ситуация, которую вы обычно видели в школе, ковыряя ножиком парту во внезапном творческом порыве («Вася + Фёкла = любовь»). Тут вам предстоит быть ответственным за целое поселение. Под вашим чутким руководством вы должны воспитывать непосредственно каждого подопечного, развивая их новые способности. Вы должны будете управлять Вигглами в их подземелье, следить за ними, тренировать их, развлекать их и быть уверенным в том, что они счастливы и сыты. Все это придется сделать для того, чтобы создать наилучшую популяцию потомков, которые однажды смогут разобраться с Фенрисом. Вигглы должны будут научиться всему, что сможет привести их к победе. Начиная с приготовления пищи и изготовления оружия до изобретения механизмов для использования в своем маленьком мире. За время вашего путешествия вам будет необходимо выполнить более 100 различных заданий, посетить четыре различных мира, которые придется обустраивать и совершенствовать со своими воспитанниками. По мере того, как вы будете выращивать поколение Вигглов за поколением, вы должны отслеживать, кто является потомком кого, чтобы быть абсолютно уверенным, что вы развиваете именно ту генетическую ветвь, что нужно.

В игре вам предстоит почувствовать себя, как минимум, учителем. Причем учителем с большой буквы. Не пугайтесь, это не та ситуация, которую вы обычно видели в школе, ковыряя ножиком парту в творческом порыве («Вася + Фёкла = любовь»).

Одними из основных каждодневных задач вашей работы с Вигглами и ухода за ними, а также условием окончательной победы в данном квесте, будут являться исследовательские работы, а также четкая выработка стратегии борьбы. К счастью, у вас будет 10 видов вооружения и 4 вида техники ведения боевых действий, при помощи которых вы и будете обучать своих подопечных разным карате и таэквондо. При всем при этом не следует забывать и о том, что существуют другие маленькие кланы, которые могут весьма неожиданно вам напакостить. А кроме враждебных кланов есть еще естественные природные опасности. Такие, как, например, озера лавы или совсем уж сказочные персонажи вроде драконов и троллей. Вам необходимо научить своих Вигглов быть готовыми ко всему. Надо быть абсолютно уверенным, что все планы твоих подопечных правильно сбалансированы, чтобы рабочие задания, которые они выполняют, не перевесили очень важное время для отдыха и расслабухи, которые и делают жизнь Вигглов приятной и стоящей их постоянных трудов. И это совсем не смешно, а очень важно. Вигглы любят трудиться с утра, но ты должен быть уверен, что они будут иметь четко определенное время вечером для того, чтобы свернуться в клубок и отдохнуть, иначе они превратятся в неумелых, упрямых, невосприимчивых, не поддающихся воспитанию существ. Боулинг, выпивка и кутежи – это то, что спасло мир. Развлечения, шалости, тренировки и разработка стратегии являются составляющими жизни Вигглов, и от вас зависит, чтобы все это сработало. В противном случае жизнь подземного народа окажется под угрозой. Девять различных персонажей и пять различных кланов будут в вашем распоряжении во время игры.



ДОСЬЕ

Платформа: PC, X-box Жанр: Strategy Издатель: TBA Разработчик: Innonics Дата выхода: лето 2001 года Интернет: http://wiggles.innonics.net/en/home/ Компьютер: PIII350, 64 MB RAM, TNT2.











Как ты уже догадался, дорогой читатель, скучать придется мало. Разнообразные жизненные ситуации, дополненные бытовым юмором, скрасят игру и не дадут оторваться от монитора. Из многочисленных интервью с разработчиками можно сделать вывод, что игрушка получится, как минимум, необычная и чертовски интересная.

Ну что, не возник еще вопрос, как во все это можно будет играть? А Creatures вы случайно еще не вспомнили? Возможно, что **Wiggles** будет чрезвычайно похож на симулятор от Mindscape с той лишь разницей, что действительность в игре Innonics отнюдь не абстрагирована. Мир, созданный разработчиками живой, наполненный неповторимой сказочной атмосферой, которая существенно дополнит игровой процесс.

KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL

Олег Кафаров

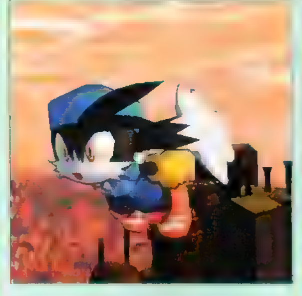
И вновь японское издательство Namco решило напомнить о своем существовании! Поняв, что многие геймеры в последнее время все чаще и чаще вспоминают старые добрые двухмерные бродилки, они решили сыграть на их ностальгических чувствах и создать то, чего нам так не хватает.

Вообще, Namco никогда не стремится создать нечто абсолютно новое и оригинальное, в успехе чего она изначально не может быть уверена на все сто. Так было всегда. Трудно сказать, хорошо это или плохо. В последнее время стало очевидно, что во многом эта предприимчивая японская компания ориентируется на Sega: суперуспешный Tekken последовал за Virtua Fighter, Time Crisis вышел следом за Virtua Cop, Ridge Racer сменил Daytona. Да, Namco держит нос по ветру! Новое ее детище Klonoa 2 (которое создается подразделением Namco под названием Klonoa Works), безусловно, является продолжением первой части Klonoa: Door to Phantomile, но уж больно она напоминает дримкастовскую Jet Grind Radio (в графическом исполнении).

Klonoa 2, по заверениям разработчиков, а также по представленным скриншотам, должна будет стать одной из самых красивых игр на PlayStation 2 в 2001 году. На вопрос журналистов о том, к какому жанру относится новый проект, разработчики гордо ответили: «3D Dramatic Arcade». В последнее время многие из вас, возможно, заметили, что стало появляться много совершенно новых игровых жанров: Panic Horror, FREE, 3D Ryde Movie Shooting и т.п. Но 3D Dramatic Action – это что-то новенькое и, скажем прямо, претенциозное. Столь замысловатая характеристика сюжета способна сразу привлечь к себе повышенное внимание публики. Так давайте же по порядку разберемся в его значении. Ну, слово «arcade», думаю, понятно всем (оно, кстати, полностью и отражает всю сущность продукта); «dramatic» ясно говорит о наличии очень глубокой сюжетной линии (более подробно на ней остановимся ниже), которая должна содержать бесконечные интриги Shenmue или Final Fantasy. Но того, что заставляло нас всем сердцем переживать в творениях Am2 и Square, в Klonoa 2 явно не наблюдается. Ну и, наконец, мы подобрались к «3D»... Честно говоря, я бы заменил ее на 2,5D. Такой трехмерной свободы, которую мы видели в Mario 64, Sonic Adventure или Nights в **Klonoa 2**, к сожалению, вы не встретите.

ДОСЬЕ
Платформа: PlayStation 2 Жанр: 3D Dramatic Arcade Издатель: Namco Разработчик: Klonoa Works Онлайн: www.namco.com
Дата выхода: Март 2001 (Япония)


Мир Klonoa идеален для платформера: он [illegible] разнообразен и нравится с первого взгляда.



Klonoa 2, по заверениям разработчиков, а также по представленным скриншотам, должна будет стать одной из самых красивых игр на PlayStation 2.



В отношении «трехмерности» продукт Namco унаследовал все черты Pandemonium и Crash Bandicoot. В этом проекте, как и в обычной двухмерной аркаде, геймеру придется вести своего героя слева направо, практически никогда при этом не сворачивая. Трехмерными будут только задние планы, да и те не будут отличаться большим количеством текстур, но все это компенсируется просто сногсшибательным дизайном.



Но что-то я, кажется, немного сгустил краски! Слишком омрачил небо прекрасного мира Лунатеи! Ведь Лунатеа – это мир прекрасных грез, в который попадает главный герой – котоподобное и не в меру ушастое существо по имени Клоноа, а также парочка его друзей – Лоло и Попка (но за них нам играть не придется). Дело в том, что гармонию в прекрасной сказочной Лунатее поддерживают четыре колокола. Именно они и не дают нарушиться балансу добра и зла. Но вот появляется пятый колокол, который вносит хаос в гармоничный мир. В этот момент в море, омывающее скалистые берега Лунатеи, падает Клоноа, которому судьбой предначертано спасти гибнущий мир от темных сил зла. О развитии сюжета, кстати, мы будем постепенно узнавать из своеобразных комиксов, которые будут появляться после каждого удачно пройденного уровня.

Нашему герою предстоит пробиться через двадцать четыре совершенно разных уровня: от цветущих зеленых садов до кирпичных индустриальных зон. Прохождение очередного уровня банально просто – его надо просто пройти из точки А в точку Б. На пути Клоноа повстречает множество самых разнообразных врагов, а также несметное количество бонусов! Но в **Klonoa 2** классический для платформенных аркад сбор бонусов станет едва ли не основополагающим заданием в игровом процессе. Помимо того, что Клоноа придется бегать и прыгать, на своем пути нашему герою предстоит преодолеть множество достаточно оригинальных препятствий, как-то спуск по реке, где ему придется уворачиваться от огромных хищных рыб (эта сцена очень напоминает, как Сонику в своем 128-битном приключении приходилось спасаться от касатки). Кроме того, Клоноа придется воспользоваться способностью парить в воздухе при помощи своих длинных ушей, когда он будет в очередной раз использоваться как снаряд для пушки (думаю, проводить параллели с бочками из Donkey Kong здесь излишне).

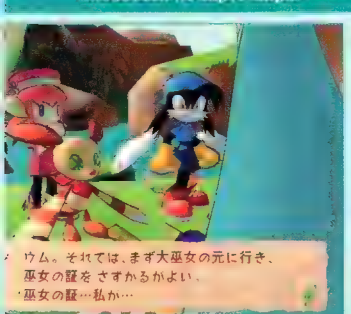


Главная фишка в игре — гигантские уши главного героя. Это чтобы лучше тебя слышать, деточка.



Продвижение по уровням осуществляется классическим способом: по карте мира.

Поражает сногсшибательное качество реализованных в Klonoa 2 графических спецэффектов! В дремучем темном лесу способны надолго приковать к себе внимание медленно кружащиеся в воздухе светлячки; на морском побережье в то время, когда на каменные скалы накатывается очередная волна, берег осыпают тысячи сверкающих брызг.



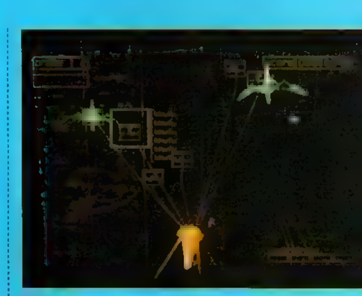
Поражает сногсшибательное качество реализованных в **Klonoa 2** графических спецэффектов! В дремучем темном лесу способны надолго приковать к себе внимание медленно кружащиеся в воздухе светлячки; на морском побережье в то время, когда на каменные скалы накатывается очередная волна, берег осыпают тысячи сверкающих брызг. Именно эти с первого взгляда незначительные «навороты» и способны покорить сердце практически любого человека! Вообще, команде разработчиков из Namco удалось создать волшебный фантастический мир, до отказа наполненный оригинальными художественными решениями. Огромные водопады сменяются морскими волнами, а буйство красок всех цветов радуги способно просто очаровать. Звуковое сопровождение состоит из множества легких и незатейливых музыкальных дорожек, которые никогда не будут надоедать или действовать игроку на нервы.

С моей точки зрения, новому творению Namco обеспечен успех! Дело в том, что до сих пор ничего подобного на PlayStation 2 не выходило. Конечно, многие обладатели новомодной консоли с нетерпением ждут выхода в свет нового Crash Bandicoot, но так как проект Traveller's Tales готов всего лишь на треть, то настоящих конкурентов у **Klonoa 2** на сегодняшний день нет. Сиквел, касательно геймплея, не далеко ушел от первой части, поэтому не следует ожидать от него того, что он станет чем-то вроде Mario 64 или Sonic Adventure. Хоть революционной игрой **Klonoa 2** и не назовешь, но своим появлением она способна очень обрадовать тех, кто соскучился по хорошим, качественным, двухмерным платформенным играм! Напоследок остается лишь отметить то, что в Америке она появится только в июле этого года.

K-PROJECT



Пути игрового дизайна неисповедимы. Одни таланты находят однажды удачную формулу и всю жизнь колдуют над ней, пытаясь сделать еще один, пусть и маленький, шажок к совершенству. Кто-то пробует развиваться в пределах одного жанра. Кого-то прельщает работа с несколькими. Существуют люди, которые никогда не возвращаются к уже однажды придуманным и реализованным идеям. Но совершенно не таков Tetsuya Mitzuguchi, создатель Sega Rally и Space Channel 5, лидер самой независимой, самой самовольной и раскрепощенной студии разработчиков United Game Artists (бывшего подразделения Sega RD#9 Shibuya).

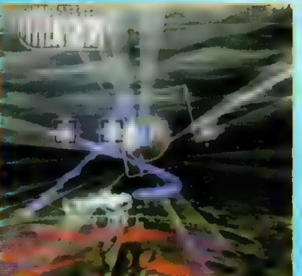


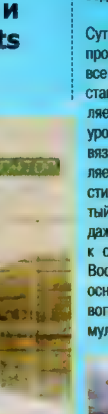
Сложно сказать, какие игры любит делать этот человек, для одного из лидеров современного игрового дизайна выглядящий, кстати, слишком молодо. Его игры – торжество стиля над содержанием. И в то же время – источник весьма глубокого игрового процесса. Реалистичные автомобили и безумная Улала. Грамотная физика заносов и танцующие инопланетяне. Пожалуй, не найти во всей индустрии такого разнообразия вкуса, стиля, визуальных решений. Space Channel 5, несмотря на всю его инновационную игровую структуру и зажигательные ритмы а'ля шестидесятые, представляет собой игру во всех смыслах классическую. Новый же проект дизайнера настолько уникален, что его вообще сложно назвать игрой в прямом смысле этого слова. О новом проекте Mitzuguchi начали говорить очень давно, буквально спустя несколько дней после выхода Space Channel 5. Когда же стало известно о том, что вторую серию SC5 UGA делать, вроде бы, не собирается (что в результате оказалось совсем не так), интерес к персоне Mitzuguchi вновь невероятно возрос. Кстати говоря, даже после раскрытия подробностей **K-Project**, многие аналитики полагают, что у лидера UGA в запасе остается и еще один или даже два пока засекреченных проекта.



самой странной персоной на японской игровой сцене.









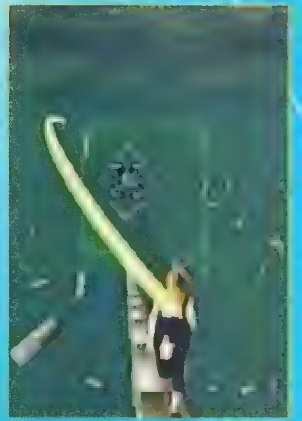
K-Project – это психоделический музыкальный шутер, еще больше сближающий и соединяющий воедино жанры музыкальных игр и обыкновенные стрелялки, наделенные, по крайней мере в Японии, статусом не менее культовым, чем, например, у нас пошаговые стратегии или FPS. Соединив такие культовые жанры Mitzuguchi намеревается получить в результате творение, совершенно свободное от жанровых рамок и предрассудков обычных игроков. Не беда, что девяносто процентов современных геймеров не только это творение не поймут, но даже никогда о нем и не услышат, но зато **K-Project** будет настоящим произведением искусства.

Суть игрового процесса чрезвычайно проста, хотя сообразить как в **K-Project** все это работает, практически не представляется возможным. Игра представляет собой набор минималистических уровней без какой-либо сюжетной привязки друг к другу. Каждый уровень выделяется своим собственным графическим стилем. Комплексные лабиринты, открытый космос, всевозможные аквариумы, даже тропический лес, – все это не имеет к сути игры ни малейшего отношения. Вообще Mitzuguchi признается, что его основной идеей является создание игрового аналога известного диснеевского мультфильма-проекта Fantasia. Отсюда и немыслимые графические формы, и странное музыкальное оформление. А странное оно потому, что творить его будете вы сами. Выделяя в традиционную Treasure'вскую рамочку врагов и ритмично их отстреливая, вы будете создавать свои собственные мелодии, которые будут самым разнообразным образом накладываться на общий музыкальный фон игры. Вот в этом-то, говорят, и таится весь кайф от игры. Связать в мозгу все воедино не представляется возможным. Видимо, это как раз то, что называется «интуитивным игровым процессом». То есть, еще за минуту до того, как садишься за игру, даже понятия не имеешь, как в нее играть, но зато как только берешь в руки джойпад, все немедленно становится ясно. Такая вот странная штука этот K-Project. Впрочем, даже при всех но, не менее странная, чем ее создатель.



ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: музыкальный шутер
Издатель: Sega Разработчик: United Game Artists
Дизайнер: Tetsuya Mitzuguchi Количество игроков: 1
Онлайн: www.sega.co.jp Дата выхода: лето 2001



GSM В ПОЛНОМ КОМПЛЕКТЕ

никакой абонентской платы

Оборудование сертифицировано. Лицензия Госкомсвязи России №8758, №10005.

тарификация посекундная

со второй минуты

В КОМПЛЕКТ ВХОДЯТ:

УЖЕ ПОДКЛЮЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

ЧЕХОЛ ДЛЯ ТЕЛЕФОНА

ПОРТАТИВНОЕ УСТРОЙСТВО

HANDS FREE

А ТАК ЖЕ КАРТОЧКА БИ+

ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ GSM ОТ $75

все налоги включены

Офисы «БИ ЛАЙН»: Леснорядский пер., 18 ул. 8 Марта, 10, стр. 14 ул. 1-я Тверская-Ямская, 2, стр. 1

Генеральный представитель
«МОБАЙЛ ЦЕНТР»
Единая справочная: (095) 742-5555

«Пролетарская», Воронцовская ул., 35а
«Маяковская», Садовая-Кудринская ул., 22
«Парк Культуры», Зубовский б-р, 17
«Красные ворота», Садовая-Черногрязская ул., 13, стр. 1
«Проспект Мира», Проспект Мира, 61
«Октябрьская», Ленинский проспект, 11
«Аэропорт», Ленинградский пр-т, 44, стр. 1
«Новые Черемушки», Профсоюзная ул., 43, кор.1
«Красносельская», Краснопрудная ул., 26
«Арбатская», ул. Новый Арбат, 14
«Кунцевская», Рублевское шоссе, 14, стр.1
«Тульская», Большая Тульская ул., 44
«Охотный ряд», Тверская, ул. 5/6
«Новослободская», Новослободская ул., 4

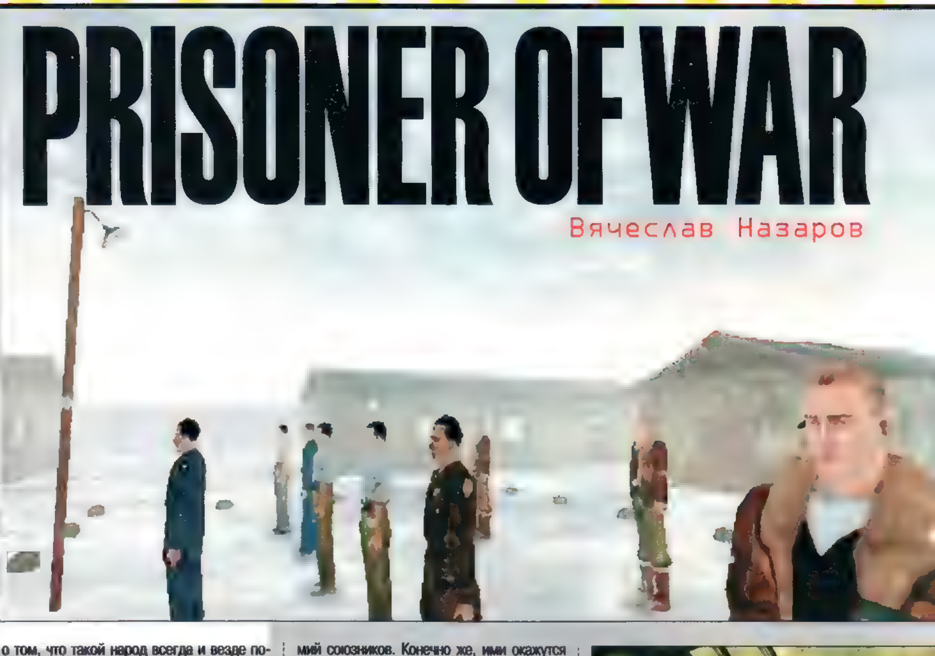
722-6622
www.beeplus.ru



PRISONER OF WAR

Вячеслав Назаров

По словам самих разработчиков, их новый проект посвящен «интригующим, опасным, героическим побегам офицеров войск союзников из немецких концентрационных лагерей». Впрочем, полагаю, что после посещения нескольких ночных дискотек, на которых постоянно крутит новые диски пулеметчик Ганс, правильность мысли о том, что в нашем (то есть военнопленном) деле главное — вовремя смыться, не вызывает никаких сомнений.



Я ничуть не удивляюсь тому, что именно наша страна смогла одолеть немецко-фашистскую гидру в годы Великой Отечественной Войны. Только такой душевный, открытый и очень-очень умный народ мог справиться с толстыми и наглыми бюргерами. То, что в нашей стране живут именно такие люди, лично у меня не вызывает никаких сомнений. Тем более, что последние из них развеялись буквально на днях. Как-то, путешествуя в направлении родного дома, я был вынужден ступить на весьма скользкую дорожку. Навстречу мне двигалась старушка-божий одуванчик в сопровождении малолетнего внука. Перед самым скользким участком трассы бабушка остановила юного россиянина и громко и отчетливо произнесла: «Подожди! Не иди! Сейчас посмотрим, упадет дядя или нет, а потом уж и пойдем». Изрядно порадовавшись такой фразе, я чуть было не распластался на ледяной трассе, однако вовремя взял себя в руки, в очередной раз подумав о том, что такой народ всегда и везде победит. Жалко, этого не понимают импортные разработчики, с маниакальным упорством выпускающие игры, посвященные Второй Мировой Войне, в которых фигурируют все кто угодно, но только не советские военные. По крайней мере, это можно сказать о готовящейся к выходу игре Prisoner of War.

Действие **Prisoner of War** будет происходить в 1941 году в четырех концлагерях: Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III и Colditz Castle. Удивительно, но самого популярного лагеря – Освенцима – в игре посетить не удастся. И это при том, что именно благодаря ему миру стала известна весьма справедливая фраза «Каждому свое», которая красовалась над воротами фабрики смерти.

Итак, игрокам предстоит отыграть роли четырех офицеров, состоящих на службе армий союзников. Конечно же, ими окажутся англичанин, француз, голландец и американец. Объединяет их одно – все они оказываются в немецком плену, откуда пытаются сбежать на протяжении игры. Несмотря на то, что все четверо пленных являются экспертами в разных областях боевой подготовки, цель у них одна на всех. И за ценой они не постоят. Так, среди умений, которые будут направлены на дело достижения свободы, можно назвать мощную физическую подготовку (хотя откуда она у заключенных?), способность к незаметному перемещению, так называемая «очаровательность», которая должна позволить решать проблемы с немецкими надзирательницами, и знание иностранных языков, дающее возможность читать этикетки на бутылках со шнапсом и предупреждения на электрифицированных заборах.

В **Prisoner of War** все персонажи будут управляться независимо друг от друга.



ДОСЬЕ
Платформа: PC, Sony PlayStation 2 Жанр: 3D-action/adventure Издатель: Codemasters Разработчик: Wide Games Онлайн: http://www.codemasters.com/pow/ Дата выхода: зима 2001



Традиционно для PS2, движок POW способен отображать десятки фигур на экране.



Однако, насколько можно понять из комментариев разработчиков, в одиночку побеги у них будут получаться не слишком успешно. Иначе как еще можно понять слова, что все они «встретятся в Colditz – наиболее тщательно охраняемом концлагере»? Так или иначе, но именно там великолепной четверке будет суждено объединить свои усилия и навострить лыжи из вражеского плена.

Prisoner of War создается на доселе никому не известном 3D-движке Atlas. С его помощью разработчики обещают воссоздать оригинальную атмосферу немецких концлагерей. Для этого все окружение в игре планируется сделать полностью интерактивным. Таким образом, гуляя по лагерю, игроки смогут заглянуть в печи крематориев, проветриться в газовых камерах и, конечно же, посетить другие аттракционы. Если повезет, то лишь в качестве зрителей.

Вообще, все действия по планированию и осуществлению побегов в **Prisoner of War** отдаются на откуп игрокам. Как офицеры будут покидать гостеприимные лагеря, зависит только от их фантазии. Так, например, можно попытаться устроить побег с применением взрывчатки или попробовать улизнуть на самодельном дельтаплане во время авианалета. Однако между побегами у заключенных также будет немало проблем. В любой момент они могут быть схвачены охранниками и подвергнуты жестоким наказаниям, о которых даже не хочется думать. Впрочем, при грамотном планировании действий сбежать от гадких фашистов получится с минимумом потерь. Кстати, если повезет, то в качестве сувенира с собой можно будет захватить какого-нибудь вражеского офицера.

Итак, если вы хотите взглянуть на устройство немецких лагерей смерти изнутри, а заодно помочь томящимся там пленникам исчезнуть из них еще до подхода советских войск, то обратите внимание на **Prisoner of War**. Ведь помогли же союзникам наши деды одолеть фашистов. А мы чем хуже?


Официальный издатель на территории России - компания "БУКА"
Они
Новая эпоха в жанре экшн от 3-его лица. Настоящий шок! Сочетание боевых искусств востока, сюжета и графики в стиле аниме, и фантастически красивых пейзажей метаполиса XXI века.
Год 2032. Вы - секретный агент спецслужб по имени Коноко.
Ваша задача - уничтожить криминальный синдикат, угрожающий благополучию всей планеты. Но дальнейшие события размывают некогда прочные границы добра и зла. Мрачное, ужасающее прошлое постепенно
в памяти Коноко. И взрывается тысячей смертельных ударов, разящих точно в цель!
Они
Они
Системные требования:
Операционная система Windows 98/2000/ME
Voodoo 2+, TNT2+, Rage Pro+, Intel i890 (TNT2 Ultra
Места на жестком диске 800 Мб
TAKE 2
BUNGIE
Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440,
e-mail: market@buka.com
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

Несмотря на огромное количество платформеров на современном игровом рынке, спрос на них стабилен, а аудитория жаждет новых все более безумных приключений.

Вячеслав Назаров

Самым развитым производством в Китае на сегодняшний день, если верить газетам, комиксам и передаче «Спокойной ночи, малыши!», является производство китайцев. А самым развитым производством в Европе вот-вот станет создание «платформеров». Благодарить за это стоит монстра компьютерной индустрии Ubi Soft. Еле-еле отбившись от огромного количества денег, напавших на компанию после выпуска ею культового платформенного боевика Rayman 2, руководство гиганта решило тут же приняться за разработку нового проекта. Последним оказалась игра **Evil Twin: Cyprien's Chronicles**. Конечно, она не является братом-близнецом Rayman, несмотря на практически одинаковые названия. Но, тем не менее, ряд схожих черт между играми гарантирует **Evil Twin** народную любовь и память в веках.



Сюжет игры вращается вокруг истории круглого, словно Кубик Рубика, сироты по имени Cyprien. Дело в том, что во время празднования собственного Дня Рождения несчастный ребенок, даже не успев вскрыть банку с праздничной тушенкой, оказался перенесенным во Вселенную, которую населяли чудовища из его ночных кошмаров. Правда, на этот раз они были вполне настоящие.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: platform/adventure
Издатель: Ubi Soft Разработчик: In Utero
Онлайн: http://www.ubisoft.com
Дата выхода: II квартал 2001

Мерзопакостные монстры, как оказалось, уже долгое время терроризировали фантастическую страну, доведя ее жителей до того, что последние уже готовились дружно сделать себе суицид. Увидев такое дело, Cyprien решил не только вырваться из чудовищного мира, чтобы успеть вернуться на свою вечеринку до того, как его тушенку слопают наглые гости, но и перед этим навести порядок во Вселенной, где он оказался по воле какого-то шутника.

Впрочем, Cyprien на самом деле вовсе не такой идиот, каким он может показаться с самого начала. И он отнюдь не собирается падать грудью на амбразуры, если, конечно, под его ногами не окажется присыпанный снегом лед. Все дело в том, что, будучи повернутым на различных комиксах, в сказочном мире



молодой человек получил возможность периодически превращаться в Super Cyprien. По сравнению с этим героем Супермен кажется убогим извращенцем, носящим красные трусы поверх рейтуз, а Бэтмэн — вообще летучей мышкой, притворяющейся монашкой. В итоге самое веселье, трэш и угар начинаются в **Evil Twin** именно тогда, когда на арене появляется Super Cyprien. В итоге попробуйте представить себе знаменитую мыльную оперу «Кошмар на улице Вязов», снятую в manga-стиле, и вы, может быть, поймете, что нас ждет после выхода в свет **Evil Twin: Cyprien's Chronicles**.

При этом новая игра, как гордо хвастаются разработчики, по уровню видео-эффектов оставит далеко позади всех своих конкурентов, включая самого Rayman 2 и SexTetris. Впрочем, вы это можете увидеть и на скриншотах, любезно предоставленных нам разработчиками. Стоит отметить, что «мультяшный» стиль графики вкупе с параноидальной фантазией ребят из In Utero, работающих над **Evil Twin: Cyprien's Chronicles** для Ubi Soft, позволяют надеяться, что перед нами и в самом деле окажется красивый, стильный платформенный боевик.

К сожалению, пока до сих пор так окончательно и не ясно, каким же образом Cyprien будет спасать страну своих ночных кошмаров.



Известно лишь, что в **Evil Twin: Cyprien's Chronicles** основной упор будет делаться на классические adventure-элементы. То есть в игре бойцам с чудовищами предстоит разгадывать загадки, кромсать в мелкий винегрет всевозможную нечисть и вежливо общаться с более достойными персонажами. Причем последних в **Evil Twin: Cyprien's Chronicles** будет никак не меньше сотни. При этом обитать они будут на восьми огромных уровнях, являющихся на самом деле островами, каждый из которых будет представлять собой совершенно уникальный мир.

Судя по всему, игра будет обладать поразительной графикой, приятным чувством юмора черного цвета и динамичным игровым процессом. А мимо такого набора, согласитесь, будет трудно пройти. И мне кажется, что никто и не пройдет.


Джи Джей.
Надевай быстрей!
Gee Jay®
TRADE MARK
Джи Джей - чумовая джинсовая одежда
для молодых и очень молодых,
стильных и очень стильных,
модных и очень модных парней...
и даже для их суперклассных подружек!
Отличный прикид,
потрясный вид -
джинсовый хит!
товар сертифицирован

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Вячеслав Назаров

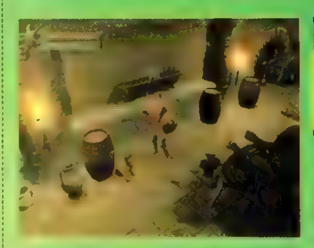





Издательство Interplay и студия Bioware, вооружившись великолепным движком Newerwinter Nights, работают над совершенно новым воплощением Вселенной Baldur's Gate для PlayStation 2.

Как сказал один очень хороший человек, надо верить в счастливое будущее. Даже тогда, когда тебя давит паровой каток, который расплющил туловище и уже почти добрался до головы. Кто знает, может быть, именно в этот момент ученые изобрели средство для житья без туловища? Впрочем, я не в курсе, скоро ли изобретут подобное средство. Зато я почти наверняка уверен, что игра, которая станет стандартом для великого множества игр всех жанров, создаваемых для PlayStation 2, скоро увидит свет. Речь идет о **Baldur's Gate: Dark Alliance**. До того момента, как я одним глазком взглянул на демоверсию игры, я думал, что перед нами предстанет всего лишь очередная подделка, предоставляющая повод в очередной раз покричать о том, какой ерундой занимаются разработчики и что шедевры рождаются раз в тысячелетие (не чаще!). К сожалению, несмотря на то, что существует лишь два мнения: мое и неправильное, – я вынужден признать, что ошибался. Впрочем, исключение лишь подтверждает правило.

То, что уже к сегодняшнему дню подготовили ребята из Snowblind Studios, просто поражает воображение. Удивительное рядом, но, судя по всему, лишь разработчикам **Dark Alliance** удалось выжать максимум (по крайней мере, на сегодняшний день) из такой хитрой железки, как PlayStation 2. Пожалуй, это один из тех редких случаев, когда виртуальный мир оказывается лучше и красивее своего реального собрата. Рябь на воде, огромные красочные взрывы, фантастически плавная анимация буквально заставляют браться за ручку и бумагу, чтобы написать письмо в «Спортлото» или столь же могущественную организацию и потребовать представить разработчиков ко всем возможным и невозможным наградам. Можно даже посмертно, чтобы торжественнее получилось.

ДОСЬЕ
Платформа: PS2 Жанр: RPG Издатель: Interplay
Разработчик: Black Isle Studios/Snowblind Studios
Онлайн: http://www.interplay.com
Дата выхода: III–IV квартал 2001

Возможно, многим на первый взгляд **Dark Alliance** покажется... клоном Diablo. Нельзя сказать, что это впечатление будет слишком уж обманчивым. В игре все бои происходят именно с видом от третьего лица. А если еще и учесть, что бойцам придется с пугающей регулярностью прорываться сквозь легионы врагов, встречающихся и в мрачных подземельях, и в праздничных склепах, и среди белоснежных горных вершин, то подобные сравнения так и начинают крутиться на языке. Слава Богу, что подобные совпадения здесь же и заканчиваются. Diablo Diablo'й, но в Dark Alliance буквально все пропитано духом Baldur's Gate. Разумеется, новый проект создается все по тем же правилам Advanced Dungeons & Dragons. При этом те путешественники, которые уже бывали в мире культовой RPG, без труда сориентируются в том, где же именно станут происходить события Dark Alliance. С неменьшей легкостью они разберутся в эпических произведениях, сложенных по мотивам событий, имевших место быть в мире **Baldur's Gate** в последние несколько десятков лет.

Вообще говоря, процесс игры в **Dark Alliance** будет очень похож на просмотр интерактивной телепередачи. По-быстрому вникнув с суть происходящих вещей, игроки словно оказываются перед телевизором, который передает репортаж из жизни сказочной страны. Все персонажи, начиная с главных героев и заканчивая совершенно незначительными личностями, выглядят, словно совершенно реальные существа. Касается это и барменши, при виде которой у Бивиса и Баттхэда совершенно определенно случился бы приступ спермотоксикоза, и моряка из портового городка, и даже Человека-невидимки, которого абсолютно не видно. Таким образом, речь идет о том, что, глядя на готовую к сегодняшнему дню версию **Dark Alliance** с точки зрения качества графики, в ней нельзя найти ни одного слабого места. Здесь я вынужден просто попросить вас поверить мне (иначе мне не удастся вас обмануть, чего, впрочем, я делать не собираюсь). Все те недостатки, обычно свойственные играм для PlayStation 2, такие, как текстуры с низким разрешением, раздражающее глаз мерцание и прочая, и прочая ни имеют никакого отношения к новому проекту из серии **Baldur's Gate**.

К сожалению, в данный момент говорить о чем-то большем, нежели визуальная сторона игры, не приходится, поскольку разработчики оберегают свое детище строже, чем последнюю бутылку пива похмельным утром. Однако, если все стороны **Dark Alliance** будут проработаны так же тщательно, как и ее графика, то перед нами, безо всякого сомненья, окажется одна из лучших, если не лучшая, игра года. Что же, новому тысячелетию – новые шедевры.



Clive Barker никогда раньше не делал игры. Он писал страшные романы и сценарии к фильмам ужасов. По этой причине успех проекта Undying представлялся сомнительным во всех отношениях. Одно дело — телесериалы Nightbreed и Hellraiser, и совсем другое — компьютерные игры. Но теперь даже самые отчаянные пессимисты вынуждены признать: Clive Barker справился со своей задачей на твердое «отлично».

CLIVE BARKER'S UNDYING

Дмитрий Эстрин

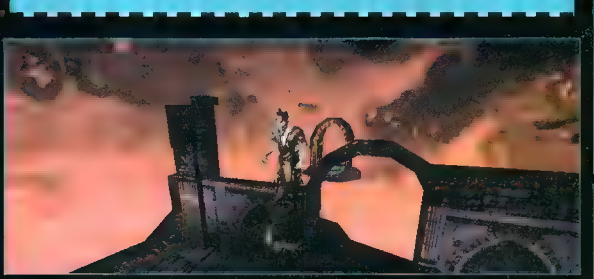
Clive Barker никогда раньше не делал игры. Он писал страшные романы и сценарии к фильмам ужасов. По этой причине успех проекта **Undying** представлялся сомнительным во всех отношениях. Одно дело – телесериалы Nightbreed и Hellraiser, и совсем другое – компьютерные игры. Но теперь даже самые отчаянные пессимисты вынуждены признать: Clive Barker справился со своей задачей на твердое «отлично». По крайней мере, те немногочисленные недостатки, которые нам удалось обнаружить, лежат не на его совести.

Clive Barker's Undying – игра невероятно эффектная. По эффектности ее можно сравнить с Unreal или Half-Life. Ощущения, между прочим, действительно очень схожи. Первые минуты игры заставляют поверить в то, что это долгожданная революция или, по крайней мере, супершедевр, хочется петь дифирамбы и сочинять в журнале cover-story эпического размаха. Однако старая привычка делает свое дело, и спустя несколько часов все становится ясно. Нет, это не революция и даже не супершедевр. Undying можно легко назвать отличной игрой, но не более того. В чем же дело? Почему в процессе игры мне пришлось так изменить свое мнение?

Все дело в начале игры. Прием, к которому так часто прибегают грамотные разработчики и который так хорошо иллюстрирует пример с Undying, можно было бы назвать «синдромом первого уровня». Смысл в том, чтобы сделать гениальное начало игры (первый уровень, миссию и пр.). Все остальное не так важно. «Первый уровень» оставит прекрасные впечатления у игрока, который вдохновленный своими собственными впечатлениями на одном дыхании дойдет до самого конца и не обратит внимания на неожиданно появляющиеся недостатки. В итоге все довольны. С одной стороны – разработчики, которые пошли по пути наименьшего сопротивления. С другой – игроки, загипнотизированные «первым уровнем». Undying в этом отношении – типичнейший пример. Действительно, игра начинается так, как начинался Half-Life и Unreal, а превращается в 3D-action уровня выше среднего. Впрочем, не стоит расстраиваться – при всем при этом играть безумно интересно, а оторваться от монитора весьма и весьма непросто.

Завязку к сюжету, между тем, можно было бы назвать банальной или, если хотите, классической. По крайней мере, избавиться от впечатления, что все это мы уже где-то видели или читали, чрезвычайно непросто. Вообразите себе богатое поместье, населенное призраками, бесами, демонами и прочей нечистью,

: PC : 3D-action
: Electronic Arts :
Dreamworks Interactive :
http://www.undying.ea.com : Pentium III
400 MHz, 64 MB RAM, Win'95/98/2000



Сергей Дрегалин	8
Сергей Амирджанов	7
Максим Заяц	7
Борис Романов	7

29

средний балл **7,3**

которая не дает покоя хозяину дома. Хозяина легко можно понять: по ночам вообще неприятно просыпаться, а просыпаться от пронзительного вопля умирающей горничной неприятно вдвойне. Впрочем, Jeremy Covenant (так зовут несчастного владельца поместья) нашел выход из положения – он пригласил в гости своего друга, исследователя сверхъестественных явлений и оккультиста. Друг по имени Патрик Гэллоуэй (Patrick Galloway) никак не мог отказать хозяину, ибо был обязан ему своей жизнью. Явившись в поместье, Патрик начал проводить расследование и наводить в доме порядок.

Так начинается игра. Скажу сразу, она страшная. Пожалуй, даже очень страшная. По части атмосферности Undying оставит позади себя далеко не самых худших представителей жанра. Гигантский и странно пустой особняк в полуготическом стиле, жуткие голоса, непонятные тени, старые картины... Страшно просто передвигаться по такому дому, а когда... С этим «когда» связано великое множество разнообразнейших игровых ситуаций, которым стоило бы посвятить отдельное место.





Как известно, причиной постоянного страха является не монстр, не ловушка, а постоянное, изматывающее ожидание. Дьявольское напряжение первое время вообще не оставляет игрока, вздрагивающего от каждого шороха. Тем более что неожиданностей в **Clive Barker's Undying** более чем хватает. Так, например, в самом начале игры я зашел в какую-то комнату и обнаружил там большое настенное зеркало. Естественно, первым же желанием было заглянуть в него. Лучше бы я этого все-таки не делал... В зеркале я с ужасом обнаружил отражение своего героя, за спиной которого в воздухе качался жутковатого вида призрак. Демонический хохот завершил начатое, и я на некоторое время потерял желание проходить игру дальше. Открыв очередную дверь в особняке, я чуть было не свалился со стула, поскольку за ней обнаружился самый настоящий ад. Попробуйте вообразить себе небольшой островок, висящий в черно-багровой бездне... А что вы скажете насчет длинного коридора, в котором колыхающиеся на сквозняке занавески ровным счетом ничего не позволяют разглядеть? Милые детали вроде лужи крови, медленно стекающей в потолок (!), укрепляют жуткое состояние игрока. И, естественно, после такой артподготовки выскакивающие из под лестницы бесы повергают играющего в состояние шока, и револьвер кажется не таким уж надежным оружием. Вялые попытки отбиться, убежать и спрятаться в самый темный угол на этих тварей не производят большого впечатления.

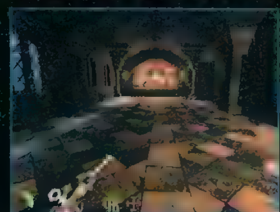
В процессе прохождения развивается и сюжет. О таинственных обитателях дома мы узнаем из разговоров с немногочисленными, но все же довольно общительными NPC или из разного рода документов, которые мы находим в процессе исследования мира Undying. Думаю, что не ошибусь, если скажу, что эти документы являются продуктом творчества самого Clive Barker'а. Лично мне, впрочем, читать каждую найденную бумажку было не особенно интересно. С другой стороны, способы добычи информации порой могут быть весьма экзотичными. К примеру, в библиотеке мы обнаруживаем знакомое привидение, которое с проклятиями летает от одной этажерки к другой. Найдя нужную книгу, привидение пролистывает в ней несколько страниц, бросает ее на самую верхнюю полку и исчезает. (К слову сказать, от этой, на первой взгляд, невинной сцены волосы на голове встают дыбом). Как достать книгу и узнать, что так могло заинтересовать призрака? Очень просто: выстрелить в нее из револьвера. Книга упадет, и тогда можно будет узнать довольно интересные вещи... Такие милые детали существенно разнообразят прохождение игры.

Конечно, нам не придется вечно бродить по кошмарному особняку, со временем придется его покинуть. И тогда... Тогда все несколько изменится, поскольку мы автоматически перейдем на условный «второй уровень». Здесь, конечно, дизайнеры и сценаристы не будут нас удивлять так часто, хотя



«заряд бодрости и энергии» не покинет игрока некоторое время. Итак, нам придется прогуляться по саду поместья, посетить кладбище и монастырь, отправиться в далекое прошлое... Конечно, и здесь обнаружится масса деталей, усиливающих игровую атмосферу. Летучие мыши, вылетающие из склепа... Мистическая тень от креста монастырской церкви... Кстати, от монастыря сохранились лишь развалины... Путешествуя по ним, мы сможем найти три артефакта и, активировав их, оказаться в прошлом. В прошлом монастырь, разумеется, окажется целым и невредимым. Простой, но какой эффективный прием! Очень похоже на аналогичную ситуацию в Half-Life, когда мы бегаем по разрушенной Black Mesa, с трудом узнавая знакомые места.

Clive Barker's Undying – игра абсолютно линейная, хотя в самом начале поверить в это отнюдь непросто. В доме очень даже легко заблудиться. Схема прохождения, тем не менее, банальна до безумия. Чтобы пройти дальше, нужно открыть дверь. Чтобы открыть дверь, нужно найти ключ. Чтобы достать ключ нужно: либо перебить охрану в лице монстров, либо решить простенькую головоломку, либо найти другой ключ. Схема может незначительно варьироваться. Кажется, что мы попали во времена Doom'а – такого примитивизма не было уже очень давно. Простенькие головоломки иногда могут стать причиной приступов бешенства. Так, например, я, оказавшись запертым в странном коридоре, никак не мог найти из него выход. В одном конце – надежно закрытая дверь, в другом – дверной проем, закрытый энергозащитой, и зеркало. Сквозь энергозащиту не прорваться. Стрельба в зеркало ничего не дает. Что делать? Прощупал каждое пятно на стенах, зачем-то попрыгал перед зеркалом, попытался выбраться через окно и под конец забраться на потолок. Выяснилось, что нужно пройти СКВОЗЬ зеркало, найти специальное заклинание и с его помощью снять энергозащиту. Логично, в общем-то, но кто знал, что сквозь зеркала можно ходить?



Значительную часть игрового процесса, впрочем, придется посвятить не решению немногочисленных головоломок, а уничтоже-







[illegible]



нию разнообразной нечисти. В качестве средств уничтожения разработчики предложили оружие и заклинания. Оружие, кстати, весьма своеобразно. Стандартным револьвером и ружьем, конечно, никого не удивишь, но что вы скажете о косе, «коктейле Молотова» или драконах? Драконы – это, вне всяких сомнений, грандиозное изобретение дизайнеров. Нечто похожее было лишь в Unreal Tournament. Итак, Патрик держит в руках яйцо, из которого по нажатию левой кнопки мыши вылупляется и летит в указанном направлении дракон. Прикол в том, что на время вид «из глаз героя» сменяется видом «из глаз дракона». А главное – драконом можно управлять! Кстати, взрывается он не хило...

Заклинания также весьма разнообразны и при этом своеобразны. Возьмем, например, заклинание с непереводимым названием Scrye. В принципе, им можно пользоваться для того, чтобы лучше ориентироваться в темных помещениях. Однако это заклинание также позволяет видеть прошлое... В одной из монастырских построек, где лежал чей-то скелет, я, наверное, по чистой случайности, скастовал Scrye и стал свидетелем любопытной сценки. Какой-то монах пал жертвой нападения очередного монстра. Причем пал жертвой он аккуратно в том месте, где лежал скелет. Когда заклинание закончило свое действие, я ошеломленно заметил, что скелет встает и пытается отправить на тот свет меня самого! Неплохой поворот событий, не правда ли? Другое заклинание позволяет вам оживлять на короткое время поверженных противников, которые на этот раз будут сражаться на вашей стороне. В обычном сражении в лучших традициях action появляются, таким образом, тактические элементы... Большое впечатление произвело на меня и другое заклинание. По мановению руки главного героя в центре экрана появляется нагло ухмыляющаяся черепушка. Стоит отпустить правую кнопку мыши, и черепушка с дикими воплями устремится в пространство до первого препятствия. В районе препятствия произойдет вполне симпатичный взрыв...

В графическом отношении Undying безупречен. Придется, конечно, согласиться с Романовым – полигонов действительно маловато. Но спецэффекты! Чтобы полюбить эту игру, достаточно увидеть падающие снежинки! Прекрасно анимированы полигонные модели монстров и NPC, великолепно подобраны текстуры, а эффекты освещения вызывают чувство восторга. Как и предполагалось, у движка Unreal оказались весьма широкие возможности... Впрочем, ради







справедливости необходимо отметить, что многие испытывают серьезные проблемы с производительностью. Иначе говоря, игра беспощадно тормозит. Вообще я с некоторым трудом представляю себе машину, на которой в Undying можно успешно играть в разрешении 1024*768... Впрочем, со всем этим можно легко смириться.

Очень жаль, конечно, что разработчикам не удалось поддержать высочайшее качество игрового процесса до самого конца... С другой стороны, пропустить Undying, значит, совершить непоправимую ошибку. Поверьте мне, такие игры встречаются редко. Даже очень редко...



THEME PARK, Inc.

Дмитрий Эстрин

Не так давно мне довелось услышать сакраментальный вопрос. Он звучал примерно так: «А что такое SimCoaster?». Попробую ответить. Итак, SimCoaster не имеет ничего общего с компанией Maxis и с игрой Roller Coaster Tycoon. SimCoaster — это, на самом деле, третья часть в серии Theme Park от Bullfrog. Путаница с названиями успела стать традиционной и нам в очередной раз придется разглагольствовать о возрастающей роли маркетологии. Иначе многое в сущности игры останется непонятным.

Дмитрий Эстрин	7
Сергей Амирджанов	7
Максим Заяц	7
Борис Романов	6

27

средний балл **6,7**

При чем тут SimCoaster, ведь речь в статье идет о **Theme Park Inc.?** Сейчас поймете. Винсент в «Криминальном Чтиве» с аппетитом рассказывал про маленькие различия в образе жизни европейцев и американцев. Пиво в «МакДональдсе», метрическая система, майонез – все это уже успело стать притчей во языцех. Однако герой фильма Квентина Тарантино забыл поведать миру про еще одну очень характерную, хотя и не такую уж маленькую особенность жизни европейцев. Представьте себе, эти странные люди очень любят английскую фирму Bullfrog, ценят ее продукцию и с ума сходят от торговой марки Theme Park. Удивительно, ведь американцы куда больше любят Maxis и все, что каким-либо образом связано со словом coaster! Мудрая Electronic Arts разом осчастливила обе части света и, подарив американцам игру под названием SimCoaster, порадовала европейцев игрой под названием Theme Park Inc. Многим из нас это может показаться дикостью, но там, на родине Винсента и в землях любителей майонеза огромное значение придают именно названию, торговой марке. Бессмысленная на первый взгляд «абракадабра» в состоянии вытянуть даже самый среднестатистический во всех отношениях продукт. Так что следующую часть серии Theme Park в Америке Electronic Arts может назвать как-нибудь вроде Sim Roller Coaster Tycoon. И нам, простым любителям хороших игр, тогда сразу станет все ясно.

Поскольку Европа к нам несколько ближе, чем Америка, то игру мы также будем называть **Theme Park Inc.** Название, конечно, несколько громоздкое, но с этим уж ничего поделать нельзя – какое есть, такое есть.

Дабы сразу расставить точки над i, скажу, что на полноценный сиквел **Theme Park Inc.** никак не тянет. Хотя, с другой стороны, назвать его add-on'ом или expansion pack'ом опять-таки никак не получится. При ином стечении обстоятельств ТАК мог бы выглядеть тот же Sim Theme Park, однако это не совсем то, что нам обещали разработчики. А обещали нам, как вы помните, совершенную бизнес-модель, эдакий экономический симулятор корпорации. Сами разработчики говорили, что Sim Theme Park – это игра, больше предназначенная для детей, в то время как в **Theme Park Inc.** все куда более серьезно и приближено к реальности. Откровенно говоря, не знаю, что могло получиться, если бы ребята из Bullfrog сделали бы то, что обещали. То, что получилось, однако, тянет, максимум, на хорошую работу над ошибками в Sim Theme Park. Иначе говоря, игра отнюдь не плоха, но насквозь вторична.

Нет, серьезно, мне не удалось обнаружить каких-либо серьезных изменений, новаций, которые могли бы изменить наше отношение к игровому процессу. На первый взгляд, вообще все осталось по-прежнему. Мы точно также, как и раньше, строим и развиваем парк развлечений, заботимся о поддержании хорошего настроения у посетителей и зарабатываем на продаже прохладительных напитков. Изменения проявляются потом, когда выясняется, что землю, как раньше, мы покупать не можем... Вот тогда-то и становится понятно, что теперь мы не сами по себе, что мы работаем в серьезной компании, в которой нужно продвигаться по службе, что у нас есть определенные цели и задачи... А новые территории мы не покупаем, а в буквальном смысле слова осваиваем.

Короче говоря, у нас появилась конечная цель. Если раньше мы строили и развивали парк для того, чтобы он был большим и красивым, чтобы нам он приносил доход, а посетителям – радость и удовольствие, то теперь все куда более прозаично. Надо сделать карьеру, стать президентом компании. На каждом этапе игры у нас есть строго определенные цели. Они могут быть связаны с освоением новых земель, получением золотых билетов и продвижением по службе. Попробуйте вообразить себе Sim Theme Park со стройной и логически завершенной схемой прохождения. Все остальные изменения носят косметический характер.

ДОСЬЕ

: стратегия : Electronic Arts
: Bullfrog
: http://www.simcoaster.com
: Pentium II 300, 64 MB RAM, Win'95/98/2000



Предположим, однако, что вы никогда в жизни не играли ни в Theme Park, ни в Sim Theme Park, однако прямо-таки мечтаете построить идеальную сеть парков развлечений, став при этом президентом процветающей компании. В этом случае Theme Park Inc. сможет вас удивить. Я, например, был немало удивлен, когда убедился, что в главном меню отсутствует опция настроек. Согласитесь, несколько странно. Однако еще больше я был удивлен, когда захотел поменять разрешение, установленное разработчиками по умолчанию. Ну, не нравится мне играть в 640*480, ну что теперь делать. Конечно, с сообщением о том, что для этого Theme Park Inc. необходимо перезагрузить, можно было бы смириться, если бы игра после этого не вылетала в операционку безо всяких предложений сохраниться. Очень дружелюбно и вежливо. Это, кстати, далеко не единственный случай такого «корректного» игрового поведения, так что фраза «**Theme Park Inc.** не позволит вам расслабиться ни на секунду» должна прозвучать буквально.

Забудем о технических мелочах, в конце концов, они не должны заслонять собой саму игру. Итак, строительство и развитие парка. Вообще-то разработчики обещали, что большую часть игрового процесса будет занимать дизайн «американских горок»... Их можно понять, принимая во внимание чудовищную популярность Roller Coaster Tycoon, но все-таки они были не правы. Хотя надо отдать должное справедливости, «американских горок» в **Theme Park Inc.** хватает. Дело в том, что слишком долго возиться с ними не придется –

в этом просто нет смысла. В принципе, разработчики предусмотрели возможность предварительного дизайна «американских горок» в особом режиме (Design Kit), и последующего размещения изобретенных конструкций в парке. Но лично мне значительно более интересны в игре аттракционы (кроме «американских горок», которые не многим отличаются друг от друга есть еще бесчисленные разновидности каруселей, «чертовых колес», гоночных трасс и пр.), а сами посетители.

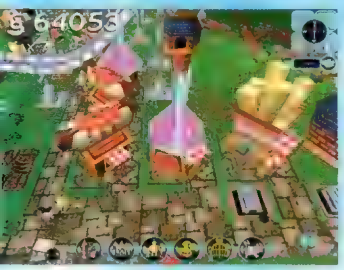
К слову сказать, теперь ваш парк будет пользоваться успехом не только у детей. Его с большим воодушевлением будут посещать взрослые мамы и папы и даже дедушки и бабушки. Причем у посетителей разных возрастных категорий разные потребности. Если дети обожают сверхскоростные «американские горки», то взрослые люди с большим уважением относятся к медленным аттракционам, а пожилые – вообще предпочитают любоваться на цветочки и зеленые деревья.

Что делают посетители? Они много и часто жрут, нагло мусорят, покупают воздушные шарики, посещают туалеты и катаются на аттракционах. Мне, как теоретику, пришлось провести маленький эксперимент, который мог бы подтвердить некоторые интересные свойства искусственного интеллекта в **Theme Park Inc.** Эксперимент состоял в простейшем наблюдении за одним из посетителей с того момента, как он заходит в парк. В качестве оного посетителя был выбран мальчуган в здоровенной бейсболке. Описывать его внешность смысла не имеет, поскольку несчастный представлял собой



Фанаты Roller Coaster Tycoon (за бугром таких не мало) будут в восторге. В Theme Park Inc. можно дать волю фантазии и реализовать все свои самые сумасшедшие идеи. Система дизайна таких сложных построек вполне доступна для всех без исключения.

Вообще неожиданностей в Theme Park Inc. хватает. То какая-нибудь не по годам бодрая бабка проткнет маленькой девочке шарик, то туалеты придут в аварийное состояние, то аттракцион сломается... О каждом незначительном событии нам с большим воодушевлением рассказывает наша интерактивная помощница. Вот такой вот экономический симулятор...



плоский спрайт... Хотя это к делу не относится. Итак, как вел себя объект нашего эксперимента? Первым делом он отправился к ларьку, в котором продавались хот-доги, купил один и, надо полагать, благополучно слопал. Закусив хот-дог порцией картошки-фри, он выпил стакан газировки и отправился в туалет. Как вы думаете, что он сделал, после того, как вышел из туалета? Совершенно верно, отправился за очередным хот-догом. Съев вторую сосиску в тесте, несчастный почувствовал себя плохо, и его немедленно стошнило прямо на дорожку. Очевидно, после этого пацан решил, что со жратвой пора завязывать и обратил, наконец, свой взор на аттракционы. Прокатившись на какой-то карусели, объект эксперимента приобрел себе зонтик (ибо шел сильный дождь) и отправился вглубь парка. Там он встал было в очередь на «американскую горку», но внезапно захотел пить и двинулся на поиски любимой «Кока-Колы» в каком-то непонятном направлении – ларек с прохладительными напитками находился совсем рядом. В процессе поисков сильная жажда, терзавшая клиента, неожиданно исчезла, но зато его стала мучить жуткая депрессия. В растравленных чувствах он смог лишь попрыгать на каком-то глупом аттракционе, и выпив-таки стаканчик холодной газировки, отправиться восвояси. Конечное состояние объекта можно было бы определить, как дюже голодное и несчастное. Какой вывод можно сделать из всего этого? Искусственный интеллект в **Theme Park Inc.** самобытен, наши посетители способны вести себя неординарно, хотя и не исключено, что при этом еще и тупо.

В подтверждении вывода относительно игрового AI можно привести еще несколько примеров с поведением наших доблестных работников парков. Там своя экзотика. Так, я, например, был немало удивлен, увидев в каком-то пустынном углу артиста, который развлекал дворника, жонглируя шариками. Я многое могу понять, но какого черта высокооплачиваемый и высококвалифицированный работник парка не может отличить дворника от посетителя парка? Проблема, конечно, легко решается после размещения зон патрулирования для каждого работника, но погрешности искусственного интеллекта будут продолжать радовать вас своими неожиданностями в любом случае.



Вообще неожиданностей в **Theme Park Inc.** хватает. То какая-нибудь не по годам бодрая бабка проткнет маленькой девочке шарик, то туалеты придут в аварийное состояние, то аттракцион сломается... О каждом незначительном событии нам с большим воодушевлением рассказывает наша интерактивная помощница. Вот такой вот экономический симулятор. Оказывается, мы, как и раньше, должны заниматься всем: следить за частотой полива цветочков, очищать урны и бороться с правонарушителями... Не то, что бы это было не интересно, просто все это уже было и немножко надоело. Конечно, претерпел изменения экономический аспект игры – появилось больше возможностей микроменеджмента. Теперь вы можете назначать стоимость посещения каждого аттракциона, определять вместимость и скорость последних. Разработчики говорят, что игрок может построить экономическое управление парка по примеру «Диснейлэнда», назначив плату лишь за вход и сделав посещение всех аттракционов бесплатным. Я бы, однако, не рекомендовал экспериментировать...

Игровой процесс прекрасно разнообразят различные challenges, задачи, которые директора компании предлагают вам решить. Вот, скажем, тест на безопасность: необходимо сделать так, чтобы за месяц не сломался ни один аттракцион. Или за тридцать дней продать большое количество хот-догов. Или сделать так, чтобы в течение одного месяца настроение среднестатистического посетителя не снижалось ниже определенного уровня.

Как и раньше, по парку можно гулять. Вид от первого лица, впрочем, реализован не самым лучшим образом. От обилия кривых спрайтов рябит в глазах, машина начинает резко тормозить, а пользы от прогулок по парку нет никакой. Такая привлекательная идея увидеть свой собственный парк глазами обычных посетителей, в общем, не сильно вдохновляет. Разработчикам следовало бы подумать о более качественной ее реализации – в конце концов, все это мы уже видели.

Движок был незначительно улучшен. В частности увеличился framerate. Существенно увеличился диапазон масштабирования – можно рассмотреть незначительные детали на спрайтовых фигурках или поднять камеру так высоко, что будет виден весь парк разом. Впрочем, играть реально только с привычным углом обзора в три четверти. Кроме всего прочего, было бы необходимо отметить катастрофически долгое время загрузки игры.

В принципе, это все. Если разработчики Bullfrog полагали, что им удастся вдохнуть в старую игру новую жизнь, то они глубоко ошибались. Если они просто хотели в очередной раз потешить фанатов жанра, то они могут праздновать победу. Хотя лично мне очень бы не хотелось в следующий раз получить что-нибудь вроде Sim Roller Coaster Tycoon. Хотя, конечно, и не в названии дело....

SETTLERS IV

Жалко, что нигде, даже в самой прогрессивной системе оценки игр, нет такого параметра, как «очарование». В случае с Settlers IV туда можно выставить высший балл. А что поделать — очаровывает с первого взгляда!

Сергей Дрегалин

О, ЭТИ МИЛЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ!

Знакомство с сеттлерами приятное. Милые симпатичные существа, в которых хочется потыкать пальцем и дружелюбно сказать «бу-у». Они работящие. Они исполнительные. Они даже не бунтуют и не требуют построить таверну...

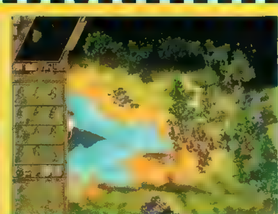
Четвертая часть без преувеличения культового сериала является самой яркой. Притом что в ней нет ни одного по-настоящему революционного новшества. Ни одного. Множество мелких доработок – да, идеально подобранных балансировочных грузиков для игрового процесса – снова да, но больше ничего, кроме отменной реализации. Игра настолько опрятна, чистоплотна и красива, что от нее невозможно оторваться. Действо, которое затягивало еще в первой части, отточено до совершенства. И именно поэтому **Settlers IV** уготовлено купаться в ярких лучах славы.

Три расы – римляне, майа и викинги – поселились в новом мире. Мире потрясающе красивом. Он наполнен жизнью – веточки деревьев колышутся, птички порхают с ветки на ветку, а меж стволов бегает лесное зверье. А какая там вода! Сказка – наверное, такие водные пространства сделали бы честь самим «Корсарам». На зависть конкурентам появилась возможность плавного изменения масштаба: хочешь -воспари к облакам, хочешь – сделай фигуру маленького сеттлера размером во весь экран... Короче говоря, над игровым движком серьезно потрудились, и результаты этого труда налицо. Точнее, на монитор.

ДОСЬЕ

: PC : хозяйственная стратегия
: Blue Byte : Blue Byte
: Pentium II 300, 64MB RAM, желателен 3D-акселератор : http://www.settlers4.com/ : февраль 2001 года







Четвертая часть ез преувеличения культового сериала является самой яркой. Притом что в ней нет ни одного по-настоящему революционного новшества. Ни одного.

Структура миссий – с хитринкой. Прежде чем добраться до базовых кампаний, предлагается освоиться с дюжиной(!) тренировочных миссий. В них неторопливо и вкрадчиво, в типично сеттлеровском стиле разжевываются все возможности игры, от основополагающих моментов до полупрофессиональных секретов. Освоившись, беремся за кампании, которых по одной на каждую расу...

Сергей Дрегалин	9
Сергей Амирджанов	8
Дмитрий Эстрин	8
Борис Романов	8

33
средний балл
8,3

и которые состоят всего из трех миссий! Кричим «Халтура!» и сжигаем стяг с надписью «сеттлеры – форева!»? Да нет, не стоит. Три кампании – подготовительный этап для глобального действа на двенадцать миссий, которое рассказывает о борьбе маленьких наций с общим противником – Темными племенами. Темные племена – это орда темного бога по имени Морбус, который решил превратить цветущие земли сеттерляндии в испоганенную безжизненную пустыню. С помощью своего войска он, собственно, и воплощает эту идею в жизнь. А маленькие народцы ему противостоят. Все просто.

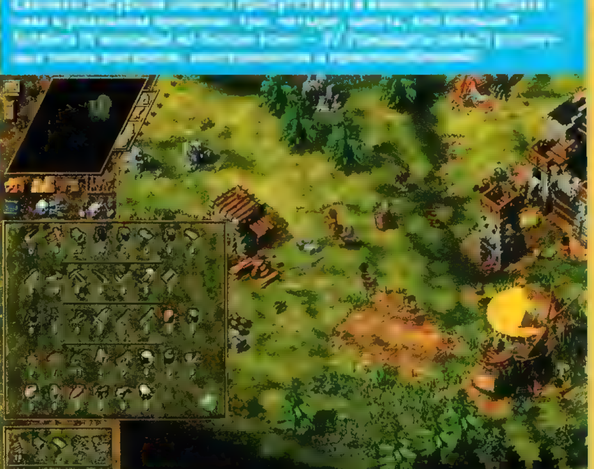
Каждый сеттлер — это одновременно и носильщик, и каменотес, и литейщик, и на дуде игрец. Построили вы, скажем, кузнечный цех — и тут же в него отправляется маленький человечек, прихватив с собой молот.

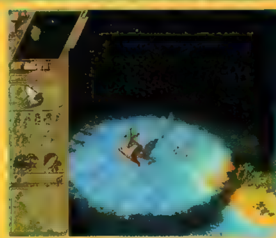


ЭКОНОМИКА *ДОЛЖНА* БЫТЬ

Экономика – это самый главный оплот сеттлеров. Без нее они будут попросту простаивать на месте, медленно впадая в бессрочную спячку. Одним словом, без хозяйствования – никуда.









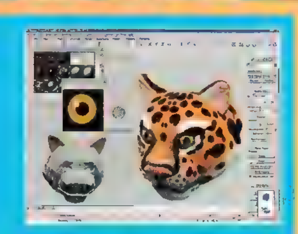


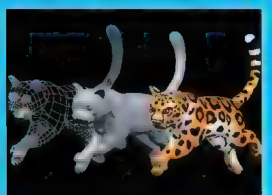
Если говорить о видоизменениях хозяйственной части по сравнению с прошлой серией игры, то разговор долгим не получится. Потому что этих изменений кот наплакал. Мы зайдем с другой стороны – попробуем поведать историю о том, как протекает игровой процесс, в чем его очарование и за что, собственно, сеттлеры любимы уже без малого шесть лет.

Каждый сеттлер – это одновременно и носильщик, и каменотес, и литейщик, и на дуде игрец. Построили вы, скажем, кузнечный цех – и тут же в него отправляется маленький человечек, прихватив с собой молот. Пройдет буквально несколько секунд, как из высокой трубы горна повалит дым, а округу огласит звук мощных ударов о наковальню. Тут же к кузнечному цеху побегут носильщики с углем и железной рудой – необходимыми компонентами для производства стали, которые добываются в специальных шахтах, возведенных на месторождении. Сталь же потом отправится в оружейную или, например, к зданию доков, где пойдет, соответственно, на производство доспехов или кораблей. А тем временем пахарь занимается сбором пшеницы, славные разведчики расширяют границу поселения, геолог ищет залежи полезных ископаемых, на ферме растит овец животновод... Жизнь кипит – и вы являетесь рулевым этой жизни.

Сеттлеры абсолютно самостоятельные существа. Им не нужно отдавать принудительные распоряжения (за исключением сеттлеров-специалистов, но о них разговор отдельный), так как у маленьких пузатых человечков достаточно сообразительности, чтобы оказаться в нужное время в нужном месте. Вам не нужно заботиться о докучающих мелочах, таких как постоянные подталкивания пинком под зад лодырей. Все что от вас требуется – воплощать в жизнь политику партии, отдавая приказы о возведении сооружений, заботиться о своевременном расширении границы поселения, решать конфликтные ситуации с соседями, вести боевые действия против недругов. Другими словами, задача заключается в грамотном планировании и стратегическом руководстве, а главное, во внимательном отношении к разрастающемуся и набирающему силы поселению.

Освоить игру достаточно просто. Однако, чтобы научиться грамотно манипулировать микрорычагами и использовать многочисленные нюансы, нужно накопить большой опыт и потратить немало сеттлер-часов. Вся сложность в чертовски хитрых взаимосвязях, которые порой на первый взгляд совершенно не видны и не очевидны. Например, как может повлиять отсутствие запасов воды в водопроводном сооружении на работу, скажем, серной шахты? Начинаем рас-

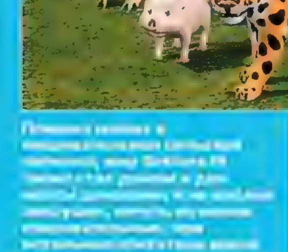




В рамках игровой механики все три расы практически идентичны, если не считать пары уникальных подданных и самобытных спиртных напитков. Кстати, как вы думаете, для чего используются последние? Для жертвенных алтарей, где спиртное чудесным образом превращается в ману, используемую для жреческих заклинаний.









кручивать цепочку в прямой последовательности: нет воды – она не поступает к животноводу, выращивающему овец, нет овец – нет сырья для мясника, который готовит вкуснейшие окорочка, которыми так любят закусить рабочие из серной шахты... Такие цепочки могут быть и куда длиннее – игра славится своей глубокой проработкой, тонким балансом и отточенным процессом.

В рамках игровой механики все три расы практически идентичны, если не считать пары уникальных подданных и самобытных спиртных напитков. Кстати, как вы думаете, для чего используются последние? Для жертвенных алтарей, где спиртное чудесным образом превращается в ману, используемую для жреческих заклинаний. Религия по сеттлерам, часть четвертая – алкогольная.

Кстати о религии. В **Settlers IV** существует несколько типов подданных, которыми можно управлять «вручную». К ним относятся и жрецы – веселые ребята, способные, заручившись поддержкой богов, обрушить на врага дождь из тухлой рыбы. Или превратить вражеского воина в какого-нибудь безобидного зверька. Или еще чего похуже – благо подлых заклинаний хватает. Из числа других сеттлеров-специалистов нужно отметить садовников, которые восстанавливают плодородность оскверненных Темными племенами земель; разведчиков, которые медленно, но верно расширяют границы подконтрольной территории; геологов, что исправно исследуют горы, отыскивая залежи полезных ископаемых.

Сеттлеры ребята верные, не подведут – проверено временем и апробировано несчетной армией поклонников сериала. Сказано им (сеттлерам, сеттлерам) построить дом – значит, отстроят, дай только необходимые материалы. Однако, увы, некоторые проблемы неизбежны – ведь глаз на райские кущи положили не только вы. Конкуренты рядом и конкуренты вооружены. А следовательно...

ХОРОШИЙ *СЕТТЛЕР* — *МЕРТВЫЙ* СЕТТЛЕР!

...А следовательно основой прочной экономической базы должна стать армия. Каждый воин – это заботливо выращенный сеттлер, экипированный оружием и доспехами. Звучит банально, однако человек бывалый расскажет целую притчу о том, как сделать комплект доспехов всего за полчаса... Но в сторону матчасть – нас сейчас интересуют только сражения.

Из новых боевых подразделений появились три образца – катапульты, огневые машины и «молот Тора» (если не подводит память, то он звался Мьёлльнир). Остальные воины – «классика» – мечники, лучники и прочая хорошо знакомая братия. Однако не все воины равнозначны по своим боевым качествам. В бараках можно натренировать не только штатного вояку первого уровня, опытного бойца второго уровня, но и элитного витязя третьего уровня. А то и командира, который способен поднимать мораль окружающих войск, заставляя их сражаться смелее и отважнее. Правда, для подготовки последнего придется расстаться с тремя золотыми слитками и одной броней... Но цель в данном случае оправдывает вложенные инвестиции.

Сражения будут происходить не только на суше, но и на водных просторах. Вести боевые действия на водной глади чудовищно, просто-таки нечеловечески сложно, так как отвлекает отменная анимация морских волн... Ну а если серьезно, то господство на воде является одной из наиболее часто решаемых стратегических задач, благо у каждой расы есть боевые, транспортные и торговые корабли. Джентльменский набор.

VIVA *LA* SETTLER!

При кажущейся простоте, при достаточно простом интерфейсе игра невообразимо продумана и глубока. Это как раз тот случай (не клиника!), когда нет границ для постоянного открывания чего-то нового. Практически идеальный вариант для любого игрока: новичку – садись да играй, наслаждаясь графикой и увлекательной игровой механикой, а корифеи-хардкорщики будут ловко манипулировать распределением ресурсов и за считанные минуты возводить процветающие поселения.

Вообще-то, основным критерием для оценки очередной части сериала являются те новшества, которые она в себе несет. Но для **Settlers IV** это не верно. Перед нами отменная игра, которую просто рука не повернется (а палец не нажмет клавишу) назвать примером самокопирования. Так что – да здравствуют сеттлеры. Ура маленьким работящим человечкам!г



ICEWIND DALE: HEART OF THE WINTER

Сергей Дрегалин

Легко поставив Icewind Dale: Heart of the Winter лестные 9 баллов, я не кривил душой. Игра удалась — все незаметно пролетевшие сутки были наполнены азартом и яростным интересом. Жаль только, все хорошее уж слишком быстро заканчивается. Ну очень быстро!

Сразу предупреждение – **Heart of the Winter** не будет работать без оригинальной игры. Ни под каким соусом. Это объясняется идеологией этого продолжения – оно не является полностью самостоятельным и активно использует ресурсы старого доброго **Icewind Dale**.

Итак, что уготовила нам сладкая парочка Black Isle и Interplay на этот раз? Вариантов два. В первом случае мы вооружаемся новым диском и начинаем играть в **Icewind Dale** с самого начала, получая доступ к новым локациям, персонажам и предметам. Второй вариант более изысканный – все наследие оригинальной игры уходит в Лету, а мы разгуливаем исключительно в окрестностях города Lonelywood.

Второй вариант имеет ряд оговорок. Бросившись грудью на новый модуль, мы полностью теряем возможность вернуться в хорошо знакомые локации. Обратите внимание – полностью. Так что при таком раскладе мы не навестим кузнеца Конлана и не перебросимся парой слов с Орриком в его одинокой башне. Кроме этого, **Heart of the Winter** ориентирован на партию, где персонажи достигли, по крайней мере, девятого уровня. Разумеется, это не проблема, если вы достаточно хорошо покутили в оригинальной игре – десятый-одиннадцатый уровень тогда гарантированы (а для профессий воров они могли достигать и четырнадцатого-пятнадцатого!). Впрочем, если ваша партия куда-то запропастилась или оказалась случайно умерщвлена под ножом кривой чит-программы, то можно и сгенерировать героев по-новой. Нет проблем, этот священный процесс оставался практически неизменным еще со времен Baldur's Gate.

Долина Ледяных Ветров издавна славилась умением притягивать проблемы. При ее упоминании тут же звучит лаконичный вопрос – «что на этот-то раз?»... На этот раз причиной волнений стал великий воин [illegible] по имени Wyldene. Красавец. Прирожденный лидер. Могучий богатырь... Одно плохо – совсем мертвый. И долгие века лежало его нетленное тело, однако неожиданно он возьми да возвратись в мидгард, в мир живых. Чудо свершилось благодаря силе еще одного легендарного героя-варвара Jerrad – того самого, что принес себя в жертву, дабы остановить полчища демонов, грозивших уничтожить все варварские племена. Собственно, с





ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RPG Издатель: Interplay Разработчик: Black Isle Studios Компьютер: PII 233, 32Mb, опционально 3D ускоритель Интернет: http://www.interplay.com/icewind/ Дата выхода: 20 февраля 2001 года



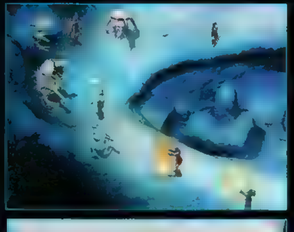
Возможности порядком обновленного движка, подтянутого до уровня Baldur's Gate II, видны невооруженным взглядом... Был бы только ускоритель.

Сергей Дрегалин	9	Удивительно [illegible] фак[illegible]ольшой аддон, всего на сутки игры. [illegible] скольк[illegible]льст[illegible]
Сергей Амирджанов	8	[illegible]
Дмитрий Эстрин	7	[illegible]
Борис Романов	8	Лично я эту вещь не понял, но поскольку она всем нравится, пришлось поставить нормальную оценку.

32 средний балл 8,0



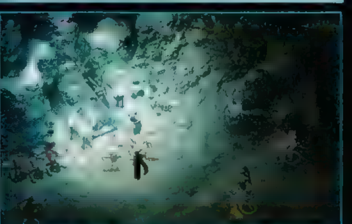
Отработанная тактика медленного продвижения вперед и выманивания противников поодиночке больше не работает. Враги нападают все вместе, гурьбой.







Ключевой локацией в Heart of the Winter является городок под названием Lonelywood — самый маленький из десяти городов Долины Ледяных Ветров.



Гробницы — это святое... Равно как и подземелья, в которых наш отряд искателей приключений проведет большую часть времени.

Заметным изменениям подверглась темная лошадка по имени искусственный интеллект монстров. Первый и он же последний явный результат этих изменений — массовая атака противников.

этим товарищем мы уже хорошо знакомы, так как именно вокруг него вилась сюжетная нить **Icewind Dale**, и дополнительные сентенции в эту сторону не требуются.

Так вот, дух Jerrad вселился в Wylldene. Воин-нежить стал собирать вместе разрозненные племена, странствуя от края до края долины. Под его началом собралась настоящая несметная рать, которая обосновалась рядом с городом Lonelywood – самым маленьким из десяти городов Долины (более подробно о территориально-политическом делении Долины читайте в СИ #68). Jerrad, говоривший синими устами Wylldene, призывал воинов сражаться за свои земли. «Долина принадлежит нам!» – с этими волнующими кровь лозунгами варвары натачивали свои топоры и полировали лезвия мечей.

Незадолго перед началом великого похода шаман по имени Hjollder решил провести сеанс медитации – так, на всякий случай. Видения, которые открылись третьему глазу особы, приближенной к священным божествам, оказались неожиданными и... жуткими! Океаны крови, горы бесформенных тел – все это было абсолютно бессмысленными жертвами грядущей войны. Шаман не на шутку перепугался, однако своего восставшего из мертвых владыку он боялся ничуть не меньше. Раздираемый этой дилеммой, он решил-таки действовать, но действовать тихо. Он обратился к группе бравых искателей приключений, слава о которых гремела по всей Долине... Догадываетесь, к чему нас подводит повествование?

Верно, к началу приключений. Забегая вперед, скажу, что остановить кровопролитие нам все же удастся. Не полностью, разумеется, но, по крайней мере, океан крови не прольется. Разве что море. Однако не буду раскрывать тайны сюжета – читайте полное прохождение в следующем номере, там-то и оттянемся.

Пошли по нововведениям. Основные технические достижения **Heart of the Winter** – а они несомненны по сравнению с оригинальной игрой – обязаны технологиям Baldur's Gate II. Все несовершенства Icewind Dale были подтянуты до уровня этого ролевого монстра. В частности, рабочее разрешение стало 800 на 600 против оригинальных 640 на 480. В списке официально неподдерживаемых режимов, но на поверку вполне работоспособных, оказываются разрешения вплоть до 2048 на 1536. Задаром не нужно, но все равно – почему-то приятно... Игра более активно эксплуатирует возможности трехмерных акселераторов из числа тех, что уверенно дружат с OpenGL. Цветность легко выставляется в 16, 24 и 32 бита – любая палитра к вашим услугам. Вдобавок к этим наследиям «большого брата», в **Heart of the Winter** появилась возможность сворачивать панели, которые автоматически всплывают при активации паузы.

Заметным изменениям подверглась темная лошадка по имени искусственный интеллект монстров. Первый и он же последний явный результат этих изменений – массовая атака противников. Дело в следующем – если вашу группу увидел хотя бы один монстр, то он не только бросается на несчастных охотников до экспы, но и галантно приглашает с собой всех сородичей. Чуете, куда дует ветер? Выманивать вражин поодиночке больше не получится, любимый финт ушами не пройдет. Соответственно, изменятся и бои – из преимущественных стычек «вся группа на одного» они превратятся в массовые ристалища. Стенка на стенку, кровь за кровь, ухо за ухо...

Что еще новенького? Из кардинального – магия. Ребята из Black Isle с барского плеча подарили магам полтора десятка новых заклинаний от второго до восьмого уровней. Среди прочих наиболее эффектными оказались два – Sunfire (уровень 5, школа Invocation) и Abi-Dalzim's Horrid Wiltings (уровень 8, школа Necromancy). Первое вызывает мощный взрыв, сродни эффекту от классического fireball, который расходится во все стороны от мага, а второе в определенном радиусе забирает всю влагу из живых существ. Во как.

Не обделены и жрецы – на их долю пришлось еще больше заклинаний, аж сорок две(!) штуки. Примеры? Извольте – спеллы Mold Touch (уровень 3, школа Alteration) и Blade Barrier (уровень 6, школа Evocation). Первый заражает жертву каким-то инфекционным заболеванием, от чего у нее резко снижается количество наносимых повреждений. Больше того, болезнь заразна и может распространиться на других супостатов, находящихся рядом с жертвой заклинания. Второй спелл окружает жреца вращающимся кольцом из остро заточенных клинков.

Нового магического оружия насчитывается более двух десятков, но куда интересней мещанские штучки – кольца да амулеты. Edion's Ring of Wizardry обладает уникальной способностью удваивать количество заклинаний пятого уровня, которое может выучить маг. Kossuth's Blood – приятный амулет, снижающий время сотворения заклинаний, а также увеличивающий на одну пятую наносимые повреждения огнем. Или, скажем, защитные предметы экипировки – щит Shield of the Revenant (пользуясь случаем – Локи, привет!), добавляющий паладину бонус +3 к AC, а также позволяющий ему раз в день кастовать заклинание Undead Ward. Другой пример достойной защитной экипировки – доспехи Winter King's Plate, обладающие AC 3, а также 25% бонусом к сопротивляемости огню и холоду – и это при весе всего в 25 (двадцать пять!) фунтов.

Противники в основном старые, хотя несколько новых лиц в стане врагов таки появилось. Например, воины-варвары, шаманы, несколько новых разновидностей нежити – barrow wights, wailing virgins, drowned dead и animal spirits. Из более серьезных ребят нужно выделить гигантских ледяных червей Remorhaz и несколько новых видов водных элементалей. В общем, есть с кем поразмять кости.

Заключительный вердикт – положительный. Даже очень положительный. Будь игра подлиннее раза в полтора-два (обследуя каждый уголок, не торопясь и прерываясь на короткий сон и фагоцитоз, игру вполне можно пройти за сутки), я бы, не задумываясь, поставил ей десять баллов. Только учтите, что это оценка продолжения – не самой игры. Единственно, за что можно сказать «фи», так это за чрезмерно линейный сюжет, хотя криминала в нем нет. Наоборот, интересно – пускай и несколько напыщенно. Сам удивляюсь – Interplay давно пресытила всех самоповторением, и от **Heart of the Winter** я ждал полного отторжения. Ан нет, обошлось...

Вот только обойдется ли в следующий раз?

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Олег Кафаров

Скажу сразу: если ты, поклонник СИ, до последнего времени вставлял в приставку диски исключительно с Crash Bandicoot или Croc и привык видеть на экране ярких сказочных персонажей – то **Retro Helix** не для тебя. Действительно, новый проект компании Kronos Digital Entertainment рассчитан на очень зрелую аудиторию. Но именно этим он и примечателен! Вообще, надо сказать, что PSone всегда отличалась от других консолей (например, от Nintendo 64) тем, что на нее выходило большое количество проектов, рассчитанных на тинейджеров. Вот почему на обратной стороне многих дисков стоит пометка «Mature» (для аудитории старше шестнадцати лет). Честно говоря, если бы оценку **Retro Helix** пришлось бы давать мне, то я непременно бы поставил ей «A» («Adult only»), так как то, чем напичканы все четыре диска игры, заслуживает именно такой оценки!

Сегодня, в то время, когда многие компании-разработчики (включая такого гиганта игровой индустрии, как Nintendo) решили обернуться назад и вдохнуть жизнь в хорошие, но уже давно забытые проекты, другие компании, напротив, устремили свой взор в будущее. Ярким примером этого является Eidos. Эта компания не занимается выпуском Paper Mario-подобных продуктов, которые призваны напомнить геймерам о добрых восьмидесятых. Предста-



Олег Кафаров	8	Fear Effect: Retro Helix – настоящий хитовый проект! Несмотря на несколько недоработанное управление, он станет примечательным экземпляром в вашей игротеке!
Сергей Амирджанов	9	[illegible]
Дмитрий Эстрин	8	[illegible]
Борис Романов	9	Игра могла бы быть значительно лучше, если бы вышла на PS2.



34

средний балл

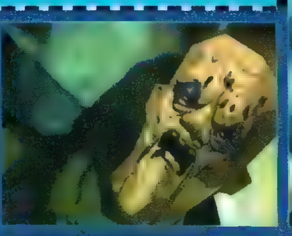
8,5

Секс, ложь, тайны, бесконечные захватывающие дух приключения и видеоигры. Что объединяет все это? Где все это способно слиться воедино? Ответ предельно прост: Fear Effect 2: Retro Helix!



Платформа: PlayStation
Жанр: Action–adventure
Издатель: Eidos Разработчик: Kronos Digital Entertainment
Онлайн: www.eidosinteractive.com

Retro Helix напоминает некогда очень знаменитый Resident Evil. Очень привлекательно проект выглядит графически. Похоже, некогда казавшаяся немного странной технология cell-shading стала очень модной, и ее применяют при создании многих проектов, например, Retro Helix.

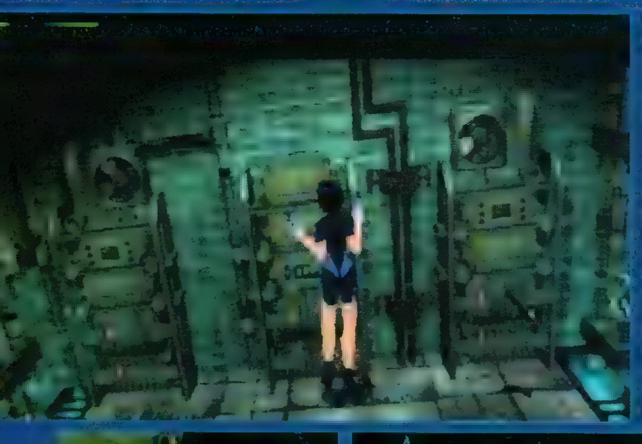




вив миру в середине девяностых годов Лару Крофт (Tomb Raider Series) и Хану (**Fear Effect**), Eidos стремительно взобралась на звездный олимп и с тех пор надежно удерживает там свое положение. И если Лара Крофт сейчас готовится к покорению PlayStation 2, то уже несколько забытая Хана решила дать свою последнюю гастроль на PlayStationOne. Именно так в феврале этого года и началось триумфальное шествие **Retro Helix**.

Итак, вы только что приобрели диск, выхода в свет которого так долго ждали, и трясущимися от нетерпения руками аккуратно вставляете его в серенькую старушку PlayStation. С этого момента вы погружаетесь в настоящий бурный круговорот страсти, интриг и, естественно, бесшабашных приключений. На самом деле вторая часть **Fear Effect** является скорее не продолжением первой серии, а ее предысторией. В начале действие разворачивается в 2048 году в Гонконге. После многочисленных генетических экспериментов на Земле началась полная неразбериха, в мире стали процветать биологические преступления и терроризм. Более того, появилась загадочная болезнь, пожирающая тысячи жизней! Именно для того, чтобы решить все эти проблемы и предотвратить превращение мира в хаос, и появляется в игре Хана Цу-Вакел, главная героиня Retro Helix. В этой миссии ей помогают ее «правая рука» и доверенное лицо Райн Кин (новый персонаж), Ройс Глас и Якоб Декорт, хладнокровный убийца, одержимый страстью к деньгам и крови, который заражен той же болезнью, постепенно умерщвляющей все человечество. Захватывающий сюжет начинает развиваться с того момента, когда Хане предстоит заполучить некие образцы ДНК, затем вы сможете поочередно попробовать себя в роли трех остальных персонажей. И, как многие из читателей, возможно, уже догадались, отважной четверке предстоит противостоять распространению страшной чумы двадцать первого века. Как и оригинальная **Fear Effect**, вторая серия начинается во вполне реальном мире, но позже этот мир становится полностью непонятным и сверхъестественным. И если вы поклонник очень страшных историй с динамичной и непредсказуемой сюжетной линией, то этот продукт для вас! Продукт вобрал в себя все лучшее, чем располагает особый жанр приключений под пугающим названием «survival horror» (борьба за выживание), при этом претерпев небольшие доработки, чтобы привлечь внимание и прийтись по душе более широкой аудитории. Всего же нашим героям предстоит изучить восемь миров, среди которых канализационная система Гонконга, ужасный и безумный Нью-Йорк, многочисленные секретные биологические лаборатории, наполненный монстрами мистический остров бессмертия Пенглай Шан, огромная китайская пагода, а также загадочный затерянный город-призрак Кси'ан, гробница первого китайского императора. В конце же своего пути нашим персонажам предстоит встретиться с подлой сестрой-близнецом Райн по имени Мист. Развитие сюжетной линии в **Retro Helix** во многом зависит от тех решений, которые вы примите в ключевые переломные моменты игры. Как и в первой части **Fear Effect**, в конце каждого уровня вам предстоит сразиться с очередным боссом. Если стараться пройти игру до конца как можно быстрее, то, скорее всего, для этого вам потребуется около пятнадцати часов. Если же вы преследуете цель раскрыть все ее секреты, то вам вряд ли удастся сделать это менее чем часов за шестьдесят!

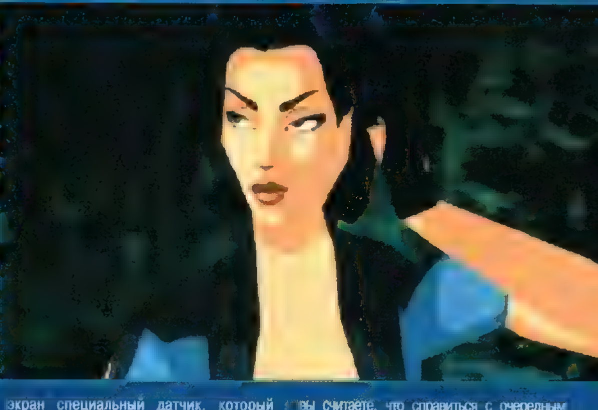
Теперь постараемся более подробно рассмотреть новый продукт с технической точки зрения. **Retro Helix** напоминает некогда очень знаменитый Resident Evil. Очень привлекательно проект выглядит графически. Похоже, некогда казавшаяся немного странной технология cell shading стала очень модной, и ее применяют при создании многих проектов, например, **Retro Helix**. Новоиспеченный продукт выглядит словно первоклассный диснеевский мультфильм (вот только сюжетик у него далеко не диснеевский!). Анимация персонажей просто великолепна, и если забыть о том, что все происходящее на экране – плод работы процессоров PlayStation, то все можно с легкостью принять за мультфильм. Для взрослых. Почему для взрослых? Да потому, что, помимо разнообразных отвратительных тварей, моря, нет, океана крови, в Retro Helix достаточно много... эротических сцен! Такие столь непривычные для видеоигр сцены предназначены для того, чтобы разогреть еще больший интерес к своему новому детищу. Не знаю, как к этому отнесутся геймеры, всем ли это придется по душе, но эта «новинка» точно не сможет остаться незамеченной! Небольшим недостатком графики является то, что иногда, особенно в открытых пространствах, далекие от персонажа объекты выглядят как непонятное месиво. Но, с другой стороны, из-за довольно малого количества силиконовых наворотов время загрузки сведено практически к нулю. Вообще, необходимо отметить тот факт, что сложных деталей в игре, на самом деле, предельно мало (видно, раз-

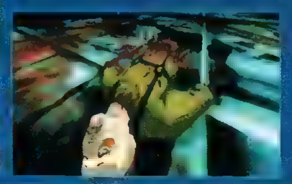


работчики решили, что после эротических сцен ни на какие детали никто обращать внимания не будет!). В принципе, эти детали действительно не играют решающего значения, так как столь привлекательный сюжет не дает обращать внимания ни на что иное. Кстати, как я уже отметил, **Retro Helix** – это «survival horror». А это значит, что главной целью Kronos Digital Entertainment было до полусмерти запугать сидящего перед телевизором игрока. И это им удалось! Вам не раз придется вздрагивать, ронять джойстик и истерически кричать – так что делайте запасы валерьянки заранее – она вам понадобится! Ну а чтобы знать, в какой момент принять очередную горсть желтеньких таблеточек (если вы предпочитаете принимать ее в таблетках), то именно для этого предусмотрительные разработчики поместили на экран специальный датчик, который призван оповещать вас о близкой опасности! В новом проекте используется уникальная графическая технология «Motion 3DFX Technology», которая способна создавать удивительно красивую и выразительную графику! Просто ошеломляюще выглядят видеовставки!









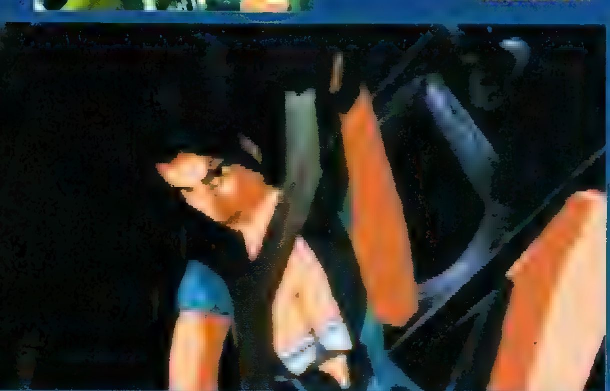






Вам не раз придется вздрагивать, ронять джойстик и истерически кричать — так что делайте запасы валерьянки заранее — она вам понадобится! Ну а чтобы знать, в какой момент принять очередную горсть желтеньких таблеточек, то именно для этого предусмотрительные разработчики поместили на экран специальный датчик, который призван оповещать вас о близкой опасности!

Теперь о досадном недостатке, который способен значительно подпортить общее впечатление о **Retro Helix**, а именно ее управление! Что ни говори, а управление игры – пожалуй, важнейшая деталь геймплея. И именно с ним у **Retro Helix** достаточно большие проблемы. Вообще, у геймера есть два альтернативных способа управления: классическое или трехмерное. Классическое – более-менее просто (подчеркиваю словосочетание «более-менее»). А с трехмерным у многим из вас могут возникнуть проблемы. Все дело в том, что из-за определенных недоработок временами оно слишком медленное или, напротив, слишком чувствительное. Так что мой вам совет – из бесчисленных опций выбирайте «classic control»! Также в **Retro Helix** достаточно неудобный inventory – он очень сложный. У меня, например, были достаточно неприятные моменты при выборе оружия во время сражений в реальном времени. А все это из-за того, что убить персонажа, за которого вы играете, можно, нанеся ему, порой, всего лишь один удар! Именно эта с первого взгляда странная возможность убивать, нанеся всего-навсего один решающий удар, и способна разжечь в игроке неповторимый азарт! Ведь из-за этого вам зачастую придется проходить с самого начала один и тот же уровень вновь и вновь только потому, что в самом его конце вас кто-то совершенно случайно убил! Кстати, раз уж речь у нас зашла о врагах, то просто нельзя не отметить тот факт, что всего в **Retro Helix** насчитывается более шестидесяти различных монстров, которые обладают достаточно хорошо развитым AI. Ну а чтобы этих самых врагов уничтожать, в вашем распоряжении находится огромный выбор самого разнообразного оружия (аж в три раза больше, чем в первой части!) – начиная от обычных пистолетов и заканчивая мощными базуками и всесжигающими огнеметами. Кроме уничтожения ненавистных противников вам также предстоит решить бесчисленное количество разных головоломок. Но учтите, даже если вы считаете, что справиться с очередным паззлом просто нереально (как, например, с сейфом-холодильником в «Братьях Пилотах»), то внимательно осмотрите все вокруг – чаще всего решение банально просто и находится прямо у вас под носом! Так что будьте предельно внимательны и раскройте пошире глаза, дорогие мои!



Ну вот и подошли мы к тому самому моменту, когда пора выносить окончательный приговор результату работы компании Kronos Digital Entertainment. Что же, надо отдать ей должное – поработали ребята на славу! Им удалось создать, по праву, один из лучших проектов на PlayStation за всю ее шестилетнюю историю! Похоже, с нашей тридцатидвухбитной старушкой происходит то же, что и с Nintendo 64 – под самый ее конец, словно заключительные аккорды великого реквиема, выходят по-настоящему хитовые проекты! И эти аккорды еще раз всем напоминают: «Не стоит недооценивать PlayStation! Она еще жива и будет жить!».

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел. (095) 737-92-57
Факс (095) 281-44-07
1C@1C.ru www.1c.ru



NBA LIVE 2001

Александр Щербаков

Не секрет, что далекой (да и близкой, по правде говоря, тоже) от спортивных «типа симуляторов» аудитории всегда казалось, что ежегодные игрушки от EA Sports друг от дружки ничем не отличаются в принципе. Разве что названиями.

Один только я, несчастный, придерживался несколько иной точки зрения и склонялся к тому, что даже в игровом процессе любого из продуктов можно найти свои особенности. Похоже, приходит пора отказываться от привычного взгляда на вещи.

Дело в том, что линеечка спортивных продуктов от Electronic Arts за этот год вышла, прямо скажем, не особенно интересной и в чем-то, можно сказать, даже безликой. Я, конечно, понимаю, что и раньше каждая новая игра не радовала нас уймой нововведений и не сшибала с ног оригинальностью, но, по крайней мере, в глазах тех, кому, так сказать, виртуальные футболы-хоккеи-баскетболы и прочая бодяга представляли хоть какой-то интерес, все эти новые, с позволения сказать, симуляторы имели некоторые зачатки индивидуальности, порой, причем, достаточно неслабые. Нынешняя же обойма в этом плане разочаровывает и весьма сильно. При всей отточенности, скажем, FIFA 2001 и NHL 2001, оба этих продукта стали образцами вымученности, поставленного у EA Sports на широкую ногу самокопирова-



Стандарты графики у EA не меняются вот уже два года.

Александр Щербаков	7
Сергей Амирджанов	7
Дмитрий Эстрин	7
Борис Романов	7

28
средний балл
7,0

ДОСЬЕ Платформы: PC, PlayStation, PS2 Жанр: точно не паззл Издатель: Electronic Arts Разработчик: EA Canada Интернет: http://nbalive2001.ea.com/ Системные требования: P200MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98

Американцы вот от нового баскетбольчика без ума, а потому скупают его неплохими темпами, причем для всех существующих платформ. Почему бы, в конце концов, и нет? Свеженький Madden NFL только что отгремел, а потому ничто не мешает переключиться на еще один вид спорта, входящий, к тому же, в тройку наилюбимейших среди населения звездно-полосатой страны.



На PlayStation игра традиционно балансирует на грани играбельности. У PS2 и PC-версиях дела идут получше.






Несмотря на очевидные промахи разработчиков, NBA Live 2001 все же смотрится и и грается вполне достойно.

ния и своеобразной декларацией ничегонеделанья разработчиков, демонстрирующих ненависть к одной только мысли, что минимально модернизировать игровой процесс – это занятие, в общем, стоящее. Собственно, потому и не вызывает абсолютно никакого удивления тот факт, что и **NBA Live 2001** присоединилась к этому веселенькому списку, умудрившись в очередной (какой там по счету?) раз всем наглядно показать, что игрушки публика будет «хавать» даже в том случае, если им одну и ту же похлебку будут скармливать, меняя лишь цифры в названии. И не только показать, но и доказать. Американцы вот от нового баскетбольчика без ума, а потому скупают его неплохими темпами, причем для всех существующих платформ. Почему бы, в конце концов, и нет? Свеженький Madden NFL только что отгремел, а потому ничто не мешает переключиться на еще один вид спорта, входящий, к тому же, в тройку наилюбимейших среди населения звездно-полосатой страны.

Впрочем, вы удивитесь, но о чем поговорить, рассказывая о **NBA Live 2001**, все же найдется. Ситуация хоть и запущена достаточно сильно в плане развития геймплея и других полезных штук, но парочка относительно свежих и интересных вещей даже в этом продукте EA Sports откопать вполне реально. Объясняется добавление небольшого количество фичей, по всей вероятности, заботой руководства Electronic Arts о несчастных игровых журналистах, которым непременно надо будет рецензировать новый продукт и при этом даже что-то рассказывать. При должном умении, в принципе, можно трепаться даже тогда, когда, казалось бы, объект этого самого трепа отсутствует напрочь, но, поверьте нам, скромным зажравшимся писакам, – занятие это не шибко драйвовое.

Но я отвлекся. Итак, интерес для любителей баскетбола и сочувствующих в первую (ну, или в одну из первых) очередь представляют некоторые изменения, постигшие режим Franchise. Условия в нем стали определенно более жесткими по отношению к индивиду, прожигающему свои глаза перед монитором и представляющему себя руководителем небольшого стада волосатых и мускулистых мужиков преимущественно негроидной расы. Если раньше без особых проблем можно было нахватать себе в команду настоящих супербизонов и тем самым несколько облегчить себе жизнь в избиении компьютерных оппонентов, то ныне ряду игроков придется в срочном порядке заняться закупкой губозакаточных машинок. Franchise определенно изменился, в результате чего вам черта с два кто позволит закупать оптом ведущих баскетболистов: или у вас элементарно не хватит деньжат, или вам их просто не захотят продавать владельцы. Такие пироги.

Самой же заметной штукой, имеющей место быть в **NBA Live 2001**, безусловно, является очень даже занятный режимчик «один-на-один», у многих людей вызывающий порой много больший интерес, чем вообще все остальное в игре. Действительно, реализован он весьма и весьма, а потому затягивает. Для тех, кто не понял, что же это действо из себя представляет, поясню, что это поединки баскетболистов лицом, так сказать, к лицу, с атмосферой, которую можно назвать стритбольной. Тут и обстановочка соответствующая подобрана, вроде площадок во дворе, рядом с которыми периодически любят поорать бродячие животные, да и игровой процесс не подкачал, а то с чего бы народ подвисал на такой, казалось бы, простой и незамысловатой ботве.

Теоретически «ежегодные» сериалы должны, нет, просто обязаны, несколько менять шкуру, то бишь, как-то прогрессировать в визуальном плане (если уж со всем остальным разработчикам возиться несподручно). **NBA Live 2001** и здесь идет по стопам своих футбольно-хоккейных братьев, а потому графические изменения, мягко говоря, минимальны. Да, анимация совершенно однозначно хороша и приятна на глаз, и в этом плане улучшения все-таки заметны, но, извините, это все несерьезно. Ведь в общем и целом, игра фактически смотрится так же, как и прошлогодний образец, причем даже на PC, на PlayStation к этому, в принципе, уже привыкли. Тем не менее, уродливой, сами понимаете, назвать игру ну уж никак нельзя. Даже при всем моем извечном желании наговорить гадостей да побольше, причем неважно про что. Короче, несмотря на ряд достаточно неприятных моментов, смотреть на болванчиков, носящихся по площадке, очень даже ненапряжно, благо и NBA Live 2000 смотрелся всегда симпатично, и за год не особенно постарел.

И что мы имеем в итоге? А имеем мы, как говорилось, в общем-то, еще во вступлении, малоэволюционировавший NBA Live 2000 с реальным довеском в виде однозначно любопытного игрового режима, небольшим объемом мишуры и измененным названием. Помните, скажем, тот же FIFA и его геймплеевые перекройки в сериях `98 и `99, на мой взгляд, отлично показывающие то, какими должны быть изменения в игровой механике? Согласитесь, даже в том случае, если эти самые перекройки оказываются не самыми удачными, покупатель всегда может получить в руки нечто, имеющее свое лицо, что-то, о чем можно хотя бы минимально поспорить. Нынче же мы имеем распознающуюся даже без увеличительного стекла застойность продукции спортивного отделения Electronic Arts, что, правда, мало кого волнует, ибо спросом все это будет пользовать в любом случае. Именно поэтому, скажем, я не вижу никакого смысла в расписывании игрового процесса рецензируемого здесь продукта. Изменений ни на грамм, искусственный интеллект также туповат и ловится на наработанные схемы, принципиальных нововведений нет, а компьютер опять же, как и в стародавние времена, не брезгует элементарным жульничеством. А мелочевка, вроде симпатичной озвучки да привлечения к созданию музыкального сопровождения популярного за океаном исполнителя Montel Jordan («platinum recording artist», между прочим, а не китайская подделка!), о чем трубят разработчики, – это, извините, несерьезно. Ставить продукту низкую оценку, при всех его объективных достоинствах, просто нельзя, но, честное слово, сложившееся положение дел начинает несколько раздражать, чего раньше конкретно я не ощущал.



СУПЕРПЕРЕЦ

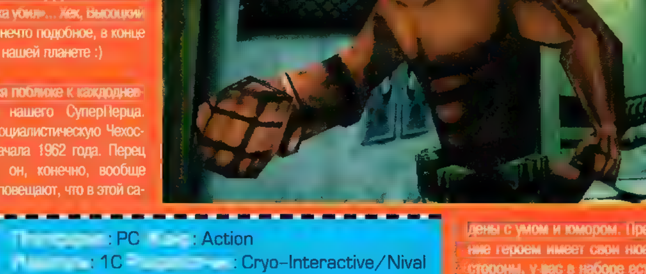
– Мальчик, хочешь, я расскажу тебе сказку? «хАчу, хАчу, хАчу!!!», — кричал мальчик с наушниками на голове, сидя около проигрывателя пластинок и заливаясь горькими слезами... Ой, а к чему это я? Ах да, сказку же надо рассказать. Ну, тогда слушай внимательно...

Алексей Усачёв

Жила на свете в далекой Франции компания Cryo Interactive. И решила она порадовать мир своим новым созданием — игрой Hellboy, с профессиональной руки Nival'a ставшей в простонародии «**СуперПерцем**». Естественно, они (разработчики) понимали, что жанр action далеко не новинка, а наоборот – весьма популярный среди мирового контингента геймеров, и посему решили не нарушать традиции и сделать вполне оригинальную игру. Какую именно, сейчас вам и предстоит узнать.

Итак, представьте себе, что по ту сторону океана, а именно в Соединенных Штатах А., существует некое Бюро Паранормальных Исследований, которое «познает истину» и борется со всякого рода упырями, вурдалаками, облезлыми монстрами, чернокнижниками, вампирами, колдунами, безголовыми фанатиками, призраками, ведьмами, барабашками и прочей нечистью. И весь этот смрад взвалили на плечи одного-единственного сотрудника Бюро — СуперПерца. Это получеловек-полудемон с хвостом и красными штанишками, непонятно откуда взявшийся на нашей планете. Но ему, как оказалось, разгребать подобные мифические ситуации как раз по душе. Он с великим удовольствием трудится изо дня в день на благо обороны США, не покладая рук, а руки у него, поверьте, очень сильные. Как говорится: «Я здоров, чего скрывать. Я пятаки могу рукой ломать. А недавно головой быка убил»... Хех, Высоцкий еще тогда знал, что нечто подобное, в конце концов, появится на нашей планете :)

Что ж, присмотримся поближе к каждодневному расписанию нашего СуперПерца. Представьте себе социалистическую Чехословакию образца начала 1962 года. Перец просыпается (если он, конечно, вообще спит) с утра, и его оповещают, что в этой самой Чехословакии пропадает агент его родного работодателя. Да, дело серьезное, когда на родной штат коллег сваливаются такие вот неприятности. Не долго думая, Перец отправляется на поиски коллеги вместе с [illegible]



Платформа: PC Жанр: Action
Издатель: 1С Разработчик: Cryo-Interactive/Nival
Интернет: http://www.nival.com
Системные требования: Windows 95 и выше, PII-233, 32MB Ram, 3D accelerator, 400Mb Hard drive

История попахивает чем-то не чистым уже в начале их долгого пути. Ведь не все игры начинаются с того, что герой оказывается на заброшенном кладбище, где вокруг одни могилы да каменные склепы. Но это, как я уже говорил, не пугает хвостатого героя. В душе он, конечно, предчувствует, что на сей раз задание предстоит не легкое. Да еще и [illegible] напарница, вверенная ему в помощь, куда-то пропала, оставив на прощание истошный крик из глубины ее худого организма.

Теперь непосредственно об игре. Она предстоит долгая. Несмотря на то, что в игре «всего» 2 основных эпизода, основное действие все же будет происходить во втором эпизоде. Первый окажется «вступительным и игроознакомительным». Впрочем, не пугайтесь, игра предстоит интересная и захватывающая. Упомянем хотя бы тот факт, что она задумывалась как пародия на известные киношедевры. Знатоки искусства страшилищного синематографа одобрят этот факт. Тем более, что звуковые эффекты как раз в подобающем игре стиле: тихий ветерок, чуть слышный скрип засохшего дерева, где-то вдали поскрипывает дверца древнего склепа, старый ворон притаился на серой безлиственной ветке. В общем, все, что должно привести в ужас одним лишь звуком. Но вы не пугайтесь, ведь вы – СуперПерец. У вас свой взгляд на происходящую действительность и очень, кстати, не скучный. Диалоги продуманы и переведены с умом и юмором. Правда, управление героем имеет свои нюансы. С одной стороны, у вас в наборе есть все необходимые действия, но с другой же — герой лишен возможности прыгать. Не смейтесь, я серьезно. Ну и что ж, игра построена так, что не придется утруждать себя прыжками. Наше дело – уничтожение разнокалиберных монстров. «**СуперПерец**» в этом отношении даст сто очков любой аркаде — хватает и монстров, и способов их уничтожения. Хотя... Хотя, если неправильно использовать свое разнообразное оружие и не думать перед тем, как стрелять, – можно и дубиной по голове получить от «добрых» санитаров. А их там, как уже говорилось, будет немало. Игра достаточно разнообразна, динамична, а главное – прикольно. Если у вас есть здоровое чувство юмора, то «**СуперПерец**» обязательно придется по вкусу.

Ну что, читатель, мало тебе еще сказок на сегодня? По-моему, хватит. Собирайся духом, запасись осиновым колом, слепи из клавиатуры и мыши нечто похожее на крест и дуй в магазин за чесноком. Там, кстати, можешь прихватить и компакт-диск с игрой «**СуперПерец**»

Алексей Усачев	7
Сергей Амирджанов	6
Дмитрий Эстрин	6
Борис Романов	6

25
средний балл
6,3

ЭКСПЕРТЫ: **В. СЕРПОВА и Сергей ДРЕГАЛИН**

SPECIAL НАСТОЛЬНЫЕ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

СОТНЯ БИТВ В ОДНОЙ КОРОБКЕ

СКРОМНОЕ *НАСТОЛЬНОЕ* ОЧАРОВАНИЕ

Человек Играющий. Что наша жизнь — игра! Игра — вот истинный мотив... — список ярких цитат, возносящих игру чуть ли не к самой вершине человеческого сознания, можно продолжать очень долго. Да, игра является основой, пусть даже и не самой главной, не самой доминирующей, но без нее нельзя. Порой — это просто времяпрепровождение, порой — активный отдых, а порой — великолепная разминка для ума.

В массовом сознании слово «игра» за последние 10-12 лет перекочевало из области наиболее характерного детского атрибута в рубрику занятий людей всех возрастных категорий. Сегодня и стар, и млад, готовы сутками просиживать за компьютером. И сколько бы ни обличали компьютерные игрушки врачи и педагоги — поделать с этим ничего нельзя, да и вряд ли нужно что-то делать. Тысячу раз доказано, что это нужно, это развивает, это подогревает интерес к познанию мира.

Однако не все так уж безоблачно с железным партнером по игре. Как бы умен он ни был, человека ему не заменить — по крайней мере, пока. Приятно обыграть машину, но технически сложно поплясать на костях такого вот поверженного противника (мы бы не рекомендовали). Да и поспорить с ней всласть или обсудить игру тоже, увы, трудновато. Итак, компьютер — великий партнер по игре, но иногда без живого участника не обойтись.

ВЫХОД *ЕСТЬ!*

Возможно, решение проблемы общения лежит внутри картонной коробки, на которой написано «Эпоха битв». Не в том смысле, что вы будете общаться с коробкой, — разумеется, нет. Просто в ней есть все необходимые реквизиты и принадлежности, чтобы на всю катушку оттянуться с другом.

Небольшая техническая справка. Игру можно найти совсем не за тридевять земель, за ней не надо отправляться в тридесятое царство. Достаточно добраться до дома 22 на ул. Милашенкова. Там на витрине среди изобилия армий всех времен и народов лежит большая зеленая коробка. Это игра «Куликовская битва» из новой серии «Эпохи битв» — о ней мы уже рассказывали на страницах нашего журнала в номере 81. Достаточно только взглянуть на картинку, где «смешались в кучу кони, люди...», мечи, щиты, копья и дым до небес. И сразу засосет под



ложечкой, и рука станет искать еще лежащий в коробке кубик. Впрочем, после того как коробка открыта, очарование лишь усиливается. Это как раз тот случай, когда форма соответствует содержанию и то, что находится внутри, не менее привлекательно. Счастливые обладатели уносят с собой ни много, ни мало — две полных армии с полем битвы, полководцами, — одним словом, всем необходимым для настоящей полномасштабной игры. Однако «Куликовская битва» — лишь одна из огромного ассортимента игр, предлагаемых компанией «Звезда».

А *ЧТО* ВНУТРИ?

Самое приятное здесь даже не в том, что вот она — готовая игра с двумя армиями, картой, правилами, набором местностей и игровыми карточками. Более всего радует заложенная концепция — перед вами игровой модуль, который можно использовать для самых разнообразных стран и эпох. Свобода тут практически полная. Разумеется, проще всего начать игру именно с Куликовской битвы, тем паче, что война за независимость Руси XIV в. полна драматизма, динамики и вообще весьма интересна. Разве можно устоять перед тем, чтобы попробовать себя в роли Дмитрия Донского или хана Мамая или посмотреть, кто сумеет «зачерпнуть шеломами Дона»? Одним словом, точная и полная реконструкция обеспечена — а главное, вы на несколько часов погрузитесь в неповторимую атмосферу настоящего военного действа. Игровые правила позволяют повторить буквально все нюансы: построение армии, маневры полководцев, изгнание татар с русской земли на веки вечные.

В качестве базового набора системы «Эпохи битв» может служить и другая игра — например, «Марафонская битва». Тогда на поле выходят персы и греки, и происходит одно из самых знаменитых сражений в истории человечества, о котором сложено множество саг и легенд, а также написано немало книг. Недаром этой битвой так гордились афиняне, ведь на Марафонском поле они разгромили доселе непобедимую персидскую армию сатрапа Датиса. Одним словом, все, о чем писали древние историки и чему посвящены многочисленные исторические романы, можно успешно повторить. За несколько



На сайте http://www.ageofbattles.ru/ можно узнать не только о новых выпущенных наборах, но также задать вопросы, решить спорные игровые ситуации, узнать, где находятся специализированные магазины, а также посмотреть на заготовки для баталий.

тысяч лет люди во всех частях света воевали так много и так часто, что для того, чтобы переиграть во все это, не хватит целой жизни. Кроме того, настоящая, реальная история подчас складывается таким удивительным образом, что соперничать с ней не сможет ни один писатель-фантаст. Да и потом — уж пусть лучше все войны будут происходить именно так, не выходя за пределы стола, временно исполняющего роль поля ристалища.

ПОЛНАЯ *БОЕВАЯ* СВОБОДА

Когда вы берете под свое начало проигравшую армию, то, понятное дело, вряд ли хотите ориентироваться на исторический исход войны. Напротив, вы попытаетесь учесть ошибки своего предшественника и переписать историю на свой лад, то есть победить. Например, если, став татарским ханом, вы захотите изменить реалии, то ничто, кроме армии Дмитрия Донского, вас не остановит...

Перед началом битвы полководец самостоятельно комплектует и выстраивает армию, решает, как и куда наносить удары, вырабатывает стратегию всего сражения и решает множество постоянно меняющихся тактических задач. Так что при определенном стечении обстоятельств окончание татаро-монгольского ига вполне может быть отодвинуто на неопределенный срок. Однако следует заметить, что и при полной реконструкции расстановки армий успех русских совсем не предрешен. Все зависит от вашего военного мастерства и таланта, да и Его-Величество-Великий-Проказник-Кубик может направить битву несколько в иное русло. Тогда игрокам придется принимать решение не столько исходя из исторических реалий, сколько из обстановки на поле брани.

Игровой модуль позволяет варьировать размеры и состав армий в соответствии с количеством игроков и временем, которым они располагают. Большое войско — долгое и кровопролитное сражение. Напротив, маленькие армии — стремительно разворачивающиеся события. Все решает взаимная договоренность воюющих сторон. Каждый из игроков покупает себе армию на определенную сумму монет. Кому-то нравится армия небольшая, но профессиональная, а кто-то предпочитает большее количество солдат с не высокими боевыми показателями. Однозначно лучшего выбора тут не найти, так как игра начинается уже с момента подготовки к будущему сражению, и гамбит во многом предопределит дальнейших ход событий и даже финал всего сражения.

Официальный сайт
[illegible]
[illegible]
[illegible]
крупнейшим российским
производителем сборных
моделей-копий и игрушек!

Конечно, предпочтения — предпочтениями, но следует руководствоваться и здравым смыслом, ведь появление тех или иных родов войск всегда чем-то обусловлено, а значит, может быть, и не стоит от них сразу отказываться. Чтобы лучше понять, как использовать рыцаря или нукера, стоит познакомиться с правилами. Правила — вещь совершенно необходимая, в них максимально подробно разбирается, что такое ход, как происходит движение на поле, каков порядок наступления или отступления, как осуществляется стрельба или рукопашная, каким образом можно взять укрепление и т.д. и т.д. В прошлую нашу встречу мы рассказывали о примерном развитии событий во время сражений и даже дали некоторые выжимки из правил, в которых предусмотрено все, разве что кроме форс-мажорных обстоятельств, выдирающих игрока из-за стола...

В *БОЙ!*

Пользуясь модулем «Эпохи битв» можно разыгрывать и другие сражения, благо всемирная история войнами изобилует. Но совсем не обязательно каждый раз обзаводиться новой армией. Государства зачастую существуют достаточно долго, а одни и те же рода войск регулярно воюют со своими старыми противниками. Те же самые армии — русских и татар — могут сойтись в Битве на Калке. Тогда, при удачном для русских стечении обстоятельств, орды татаро-монголов безвестно сгинут в своих степях, а Русь сохранит независимость. При определенных условиях татары могут не взять Владимир, а то и Киев, или, наоборот, взять Новгород. Чем кончится дело тогда — вопрос сложный... Но ведь в этом и есть изюминка — ответить на вопрос: «А что, если?..».

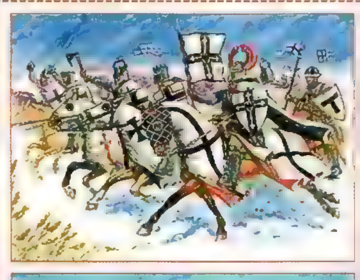
Армии греков и персов встречались друг с другом не раз. Случались битвы и на побережье, и в горах, и под стенами городов. Вели их разные полководцы, различались составы армии, и сами сражения оказывались совсем непохожими друг на друга. И все это изобилие вполне доступно. Универсальность игровой системы предполагает возможность именно такого разыгрывания битв, при котором, дополняя базовый набор, можно вести множество войн — войн, совершенно непохожих друг на друга, отличающихся по всем мыслимым параметрам: от масштаба сражения до принимающих участия родов войск.

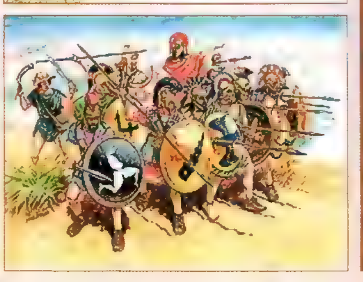
Если вам хочется изменить состав своей армии, то никаких препятствий. Игровая система «Эпохи битв» очень гибка. Можно пополнять наборы своими собственными войсками или менять параметры существующих ратоборцев, тем более что в любом наборе есть листок боевых характеристик для каждого воина. Хотите больше лучников — пожалуйста, нужны осадные машины и крепость — пользуйтесь сколько душе угодно. А на сайте http://www.ageofbattles.ru есть еще и сценарии интересных, но менее знаменитых сражений (см. врезку). Они включают в себя краткую историческую справку, сведения о составе противоборствующих армий, рельефе местности и ходе битвы. Использование уточненных для конкретного места и времени боевых характеристик позволяет сделать игры совершенно непохожими друг на друга.

Ну, а уж коли кому-то вздумается столкнуть две армии, отделенных друг от друга парой-тройкой столетий, то возможна и такая фантастическая игра! Битва — не дружеская пирушка и не дипломатический прием, потому знание языка не требуется. Опытному полководцу же достаточно внимательно посмотреть на армию, стоящую перед ним, — и план боевых действий уже готов. Попробуем вывести на поле армии греков и русских или персов и крестоносцев... Единственное, чего в этой ситуации не поймут солдаты, так только смысла тех выражений, которыми они будут угощать друг друга. Но оно, может, и к лучшему, так как топорные солдатские шутки никогда не отличались ни тонкостью, ни изяществом.

В планах компании «Звезда» приступить с начала весны к изданию периодического журнала «Эпоха битв».

Фантазия — фантазией, но сталкивать на поле воинов XIII и XX веков технически возможно, но абсурдно... Мало кому доставит удовольствие артобстрел лучников или закидывание гранатами рыцарей — быть может, по первому впечатлению это прикольно, но с точки зрения баланса и играбельности — полный ноль. Игровая система убережет от «исторической абракадабры» и не позволит передавить парой танков всю персидскую армию. Так что если татары будут воевать с персами, то заранее предполагается, что шансы на победу есть у обоих игроков. В этом-то и вся соль.





Примерный план по выпуску игр (все названия — рабочие, график может немного измениться):

[illegible] — Марафон (Эпоха битв)
[illegible] — Греко-персидские войны (Гексостратегия)
[illegible] — Крестовые походы (Эпоха битв)
[illegible] — Александр Македонский (Эпоха битв)
[illegible] — Куликовская битва (Гексостратегия)
[illegible] — Пиррова победа (Эпоха битв)
[illegible] — Походы Александра Македонского (Гексостратегия)
[illegible] — Ледовое побоище (Эпоха битв)
[illegible] — Осада Сиракуз (Эпоха битв)
[illegible] — Осада Козельска (Эпоха битв)
[illegible] — Цезарь в Галлии (Гексостратегия)

МУНДИРЫ *ДЛЯ* ГЕНЕРАЛОВ

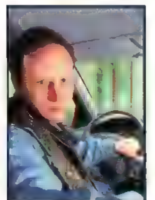
И последнее. Самое главное в игровой системе «Эпохи битв» в том, что она позволяет легко сбалансировать противоборствующие армии и при этом дает возможность игрокам действовать по собственному разумению. Скучно заранее знать, чем все кончится, обидно, если запрограммированность игры сводит на нет любые смелые и нестандартные комбинации. Согласитесь, трудно быть азартным игроком, когда исход заранее предрешен. Однако в истории никогда ни один полководец не был застрахован от неудач. Даже самая лучшая армия в самой удобной местности всегда подвергается риску. Тысячи случайностей могут повлиять на исход дела, на игровом поле их олицетворяет непредсказуемый кубик. Но в то же время очень важно сохранять и рамки здравого смысла — в пределах игрового модуля невозможно то, чего не может быть на самом деле. Не кубик решает исход битвы, отдавая по воле случая победу слабейшему. Чтобы выиграть, требуется сочетание трезвого расчета и умения рисковать. Наверное, именно так и можно приблизиться к настоящей исторической достоверности и повторить подвиги великих полководцев...

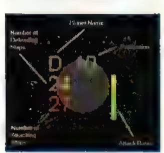
...А кто знает — может и перещеголять их в военном мастерстве!

СИ-XFILES

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

INTERGALACTICS
ЭССЕНЦИЯ ОНЛАЙНОВОЙ RTS





На далеком канадском сервере в суровом и холодном краю Интернета воюют между собой галактические империи, захватываются и колонизируются планеты, а попутно оттачивают мастерство и наращивают рейтинги самые крутые и невозможно хардкорные стратеги. Отметим, что эти самые стратеги еще и «проворны руками и шустры разумом», ибо обсуждаемая RTS, а речь у нас идет об Intergalactics, требует верного и быстрого планирования при безошибочном манипулировании курсором...

Очередную и весьма занятную реализацию получила в мультиплейерной онлайновой **Intergalactics** идея **RTS**, в самом чистом и абсолютно незамутненном графическими, да и сюжетными изысками виде. Что удивительно, но при всей аскетичности оформления **Intergalactics**, наверное, самая «удобная» многопользовательская игра в Интернете. От момента попадания на сайт, регистрации игрового ника и пароля, загрузки приложения в браузер (а это апплет на **Java 1.1**) до непосредственно битвы проходит не более минуты. И никаких отсылок пароля на е-мыло (а значит — нет опасности не заказанной рекламы), ни баннеров спонсора, вообще ничего такого — только игра сделанная геймерами для геймеров, в самом чистом виде...

Прежде чем рассказать об игровом процессе — еще пара слов об особенностях игры. В **Intergalactics** можно насладиться лучшим звуком и полноэкранным видом в клиент-серверном режиме, для чего следует загрузить небольшой архив **Intergalactics.zip** с указанного в заголовке сайта и распаковать его. После чего запускать не браузер, а клиента командой (при наличии **IE**):

intergalactics ie server,

где **server** — это адрес Интернет сервера игры в явном виде (на момент написания заметки это **www.cs.utoronto.ca**, но планируются к открытию и другие сервера).

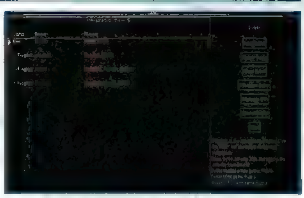


Итак, вы зарегистрировались и оказались в игре. Буквально еще минута потребуется для получения базисных навыков управления (проще всего оно осуществляется мышкой, хотя возможны и «горячие клавиши») и на овладение умением «запускать партию» (выбрать карту — любимая у автора «Кластеры», соперников, ботов и нажать Старт). А дальше — часы упорной и увлекательной практики. Именно часы, поскольку мои личные партии шли пока от 56 до 73 минут и завершались, как не стыдно это признать, не только победами...



Конечно, поражения в такой с виду простой игре, как **Intergalactics**, позор для почитателя онлайновых стратегий, каким является автор заметки. Однако есть в ней кое-какие тонкости, которые делают упрек в отсутствии мастерства не столь очевидным. Дело в том, что главная особенность **Intergalactics** — учет модели физического мира (Вселенной) и в частности заметного времени на перемещение между Галактиками и планетами. Вдобавок к этому, получивший приказ корабль с бойцами абсолютно самостоятельно следует по заданному курсу, и ни на какие призывы изменить маршрут не откликается (невозможна связь на громадных расстояниях?!).

Уже догадались, к чему это приводит? К очень любопытному эффекту — полному превалированию стратегического аспекта



над тактическим (не слишком ли круто я тут написал?.. очень уж сильно развили голову часы проведенные за игрой...). Так что не все навыки, приобретенные за долгую игровую практику, работают в **Intergalactics**...

Сам по себе игровой процесс ничего сложного не представляет: каждый начинает борьбу за обладание Вселенной (т.е. всей картой) с одной планеты. Основная цель — выдворить противников за околицу (попросту говоря, захватить все планеты). Аргумент для этого разработчиками предоставлен лишь один — космофлот!



Производится он на планетах (они поименованы цифрой или буквой), этаких кружочках на игровой карте, причем «производительность» у планет разная — есть мощные, а есть и хилые, малопроизводительные. Захваченные планеты окрашиваются в цвета игрока, а нейтральные — остаются серыми. Чем дольше планета находится в вашем распоряжении, тем лучше она освоена и производит больше кораблей, к тому же и сила их возрастает. Вся статистика отражается непосредственно на карте у каждой планеты, но игроку видна только своя статистика и только свой флот — все «чуждое» скрывает непроницаемый **fog of war**. Чтобы было понятно, взгляните на рисунок — полоска справа показывает мощь кораблей с данной планеты: зеленая — самый слабые, желтая — средние, а красная — суперсильные. Соответственно, более мощный флот имеет преимущество в атаке/нападении и потому меньшим числом (но немного меньшим...) побивает более слабого, но многочисленного соперника.

Сражения никак не визуализованы (господи, что за слова-то лезут в голову!..), их ход виден только по изменению количества защитников (цифра под названием планеты) и нападающих (самая нижняя цифра слева). Если в конкретной битве нас истребили полностью, то это и есть проигрыш, а планета достается победителю. Таким образом, роль игрока сводится к перерас-

Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru) :ЭКСПЕРТ

пределению кораблей между планетами, посылке флотов на колонизацию и, естественно, организации обороны своей империи. Для направления кораблей с планеты на планету надо кликнуть на исходной, а затем на конечной точке маршрута, после чего отрегулировать перемещением мышки вверх-вниз количество судов (обратите внимание на указатель справа, на границе игрового поля) и, наконец, кликнув последний раз в любом месте, отправить флот на бой. Вот тут-то и начинается потеха!

Через некоторое количество раундов (один раунд — одна секунда, а двадцать секунд — срок производства очередной партии кораблей на планетах) наши бойцы прибудут в пункт назначения, и завяжется баталия. На ее исход, прежде всего, влияет количественное, а при равенстве или незначительном превосходстве и качественное соотношение сил (в игре только одна боевая единица — космолет и сила флота определяется, прежде всего, их числом). Но поскольку противник нам не виден, а от планеты к планете корабли путешествуют долго, то действия соперника можно только предугадать и свои флоты приходится высылать или наобум (так играют новички), или руководствуясь собственным стратегическим гением (само собой — профи)! И если не угадал, то поправить ситуацию очень сложно. Планеты, а с ними и производственная база теряются, и игра начинает балансировать в положении неустойчивого динамического равновесия — а это есть основное и самое замечательное качество Intergalactics.

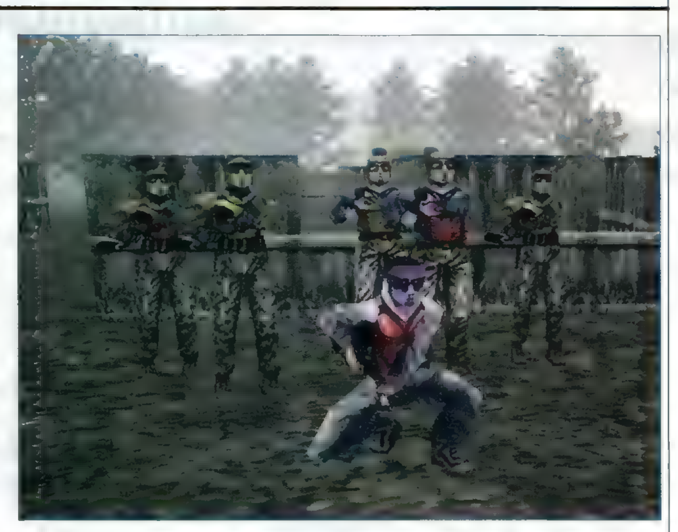
...Казалось бы, и графика в **Intergalactics** — отстой, и озвучка — примитив, но игровой процесс, неспешный и в тоже время неумолимый как снежная лавина засасывает геймера как черная дыра — пролетающий мимо лучик света...

СИ-ONLINE

МИХАник (miganik@newmail.ru) :ЭКСПЕРТ

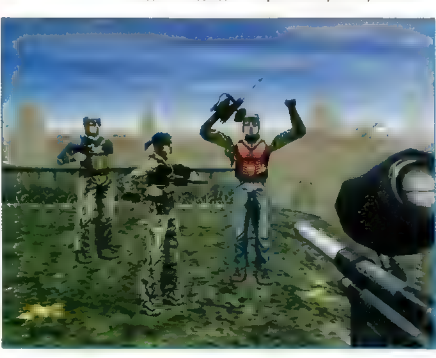
БЕЗБОЛЕЗНЕННЫЙ *ACTION*

В августе прошлого года фирмой WizardWorks был выпущен 3D action, имитирующий экстремальный вид спорта — Пейнтбол. Это — своего рода шедевр, потому как ранее никто не выпускал более-менее качественных симуляторов этого вида спорта. В игре было огромное разнообразие маркеров (пейнтбольного оружия) от простеньких PGP пистолетов до маркеров соревновательного типа (Angel, Shocker). Графика оказалась чуть выше среднего и не являла собой нечто революционное, но концепция игры была весьма оригинальна. Можно сказать, что у WizardWorks почти получилось создать некий новый подвид FPS!



Ну а чтобы пользователь совсем не скучал, была добавлена поддержка **Multiplayer'a**, о которой и пойдёт дальнейший разговор. Начать, пожалуй, стоит с рассмотрения сетевого протокола. Он сделан довольно «правильно», т.е. сильных задержек или тормозов в игре по Интернету не наблюдалось.

Теперь поговорим о мульиплейер картах, на которых игрокам предстоит проводить многочисленные баталии. Обычно в Интернете набирается 12-16 человек на игру. Поэтому карты в основном условно разделены на два участка (одна половина для одной команды — вторая для другой). На базах (местах, где появляются игроки в начале игры) расположены различные бонусы: дополнительные шары, баллоны с углекислотой. Далее, в нескольких метрах от базы, вплоть до центра поля, расположены укрытия — в виде деревьев и специальных конструкций из фанеры или из наваленных в кучу мешков с песком. Особенно занятно поджидать атакующего противника в укрытии, выжидая, когда он подойдёт к спрятавшемуся на расстояние атаки. Так же очень радует перспектива накопления опыта у игрока, т.е. чем больше игрок стреляет, тем более метким его персонаж становится! Таким образом новичка от «профи» можно отличить без труда. К сожалению, а может и к счастью, при стрельбе не возникает никаких проблем с маркерами (оружием). В реальных баталиях, что я знаю по собственному опыту, бывают сбои в работе — шары колются в стволе и т.д.



Азарту и зрелищности всему вышеописанному добавляет возможность игроков выбирать себе одежду и маски.

В Пейнтболе присутствует несколько режимов игры:

1. Игра на поражение (две команды стреляют друг в друга, пока одну из них не перебьют полностью).

2. Центральный флаг (Знамя находится в центре игрового поля, его надо захватить и принести к себе на базу).

3. Захват флага (на двух базах лежат два флага, по одному на каждой). Цель проста — захватить флаг противника и принести его на свою базу, за что команде будут засчитаны очки.

Особняком стоит физика игры. Она очень походит на настоящую. Шары летают, подчиняясь реальным законам тяготения. Чтобы метко стрелять на дальние дистанции, надо прицеливаться выше реальной точки попадания. Плюс ко всему в игре нет понятия прицел, как такового. Стрельба происходит интуитивно, что тоже роднит виртуальный и реальный пейнтбол.

Схватки протекают быстро и динамично. Очень важна в них взаимовыручка команды. Один игрок сделать сам ничего не сможет, его обязательно должны подстраховывать сотоварищи. Поэтому перед игрой стоит тщательно обговорить командные действия, а уж потом приступать к реализации поставленных целей.

Подводим итог и потому, прежде всего, отметим хорошие, добрые (не кровавые) задумки авторов. А своим мультиплейером эта игра чем-то походит на **Counter-Strike** на открытых местностях. Можно назвать её своего рода шедевром пейнтбола, отметив смелый шаг производителя и издателя.

Требования игры к связи с Сетью довольно низки. Вполне достаточно будет **28.8 Kbit/s** для приличной игры. Конечно, виртуальные бои захватывающи, но в реальном мире они всё же выглядят куда более заманчиво, экстремально и увлекательно. Проверить правильность моих слов предлагаю, посетив сайт **www.paintland.ru**. Там (в **DOOM'e**) вы точно почувствуете настоящий пейнтбольный экстрим.

СИ-ONLINE

http://www.gameland.ru

#06(87), МАРТ 2001

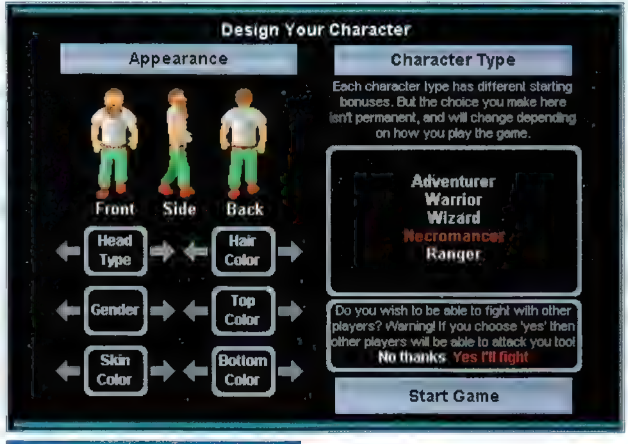
RUNESCAPE

Runescape — онлайновая 3D RPG, для которой ничего не надо, кроме Интернета и браузера. Просто заходите на страницу http://www.runescape.com, жмете на ссылку Play Now, ждете около 30 секунд (при коннекте 40кбод) и начинаете играть! Создаете персонажа, выбираете ему имя, прическу, цвет кожи, пол, цвета одежды и класс (воин, маг, лучник и т.д.). А также будете ли воевать с другими игроками или нет. Во последнем случае вас не сможет убить другой персонаж (и вы его тоже). Вся генерация происходит на одном экране и занимает не более двух минут.

Мир **Runescape** состоит из одной огромной карты, на которой могут находиться одновременно до 250 игроков (обычно их около 200). Движок полигональный (и очень неплохой, любуйтесь на скрины!), но со спрайтовыми персонажами. Вид сверху-сбоку (изометрия), а камеру можно вращать.

Начало *пути*

Вновь созданный персонаж появляется у окраины города **Lumbridge**. Здесь нас встретит **Guide** (проводник), который расскажет об основных принципах игры, а также подскажет как прокачиваться и на ком. В дальнейшем, после гибели вы будете каждый раз оказываться в этом месте, причем все содержимое рюкзака, кроме 3 наиболее ценных вещей, останется лежать на месте гибели. Ну что ж, пошатайтесь по домам, на столе на втором этаже большого здания можно найти бронзовый кинжал (неплохое подспорье для начала).



Ценность для жанра онлайновых RPG: [illegible]
Графика (для Интернета): [illegible]
Интерфейс: [illegible]
Играбельность: [illegible]
Дизайн: [illegible]
Итого: [illegible]

А что дальше — полностью в руках игрока. Можете разговаривать со всеми встречными **NPC**, выполнять квесты, охотиться на монстров и сокровища, торговать с **NPC** и другими игроками. Можете заняться каким-нибудь ремеслом, например, стать кузнецом. Авторы обещают постоянно добавлять новые профессии, предметы и монстров. Уже сейчас можно рубить деревья, разжигать костры, готовить пищу, копать и плавить руду, делать самому оружие из добытого металла, стричь овец и многое другое.

Если знакомы с **Ultima Online** (**www.uo.com**), то многое в **Runescape** будет вполне привычным: чтобы что-то сделать нередко приходится выполнять последовательно несколько действий. Например, чтобы испечь хлеб, нужны мука и вода, все это перемешивается и выпекается в печи. Мука, в свою очередь, мелется на мельнице из зерен, которые можно нарвать на пшеничном поле. И так далее. Игра проходит что-то вроде бета теста, поэтому еще не все фичи включены, но мир уже живет по своим законам. Кстати, авторы чуть ли не ежедневно добавляют новые квесты, **NPC** и их «разговоры». Поэтому не удивляйтесь, если вернетесь в какой-то город, а там многое уже изменилось.

Отличительная особенность **Runescape** — очень дружелюбный интерфейс. Вам не потребуется, как в **UO**, изучать руководства или списки команд для NPC. Здесь просто садитесь и начинаете играть! Все управление только мышью.

Чтобы двигаться — щелкните мышью в точку, куда хотите добраться (можно также щелкать по мини-карте (!), там и обзор шире). Персонаж сам будет обходить препятствия, а вы в это время можете вращать камеру (стрелки влево/вправо) для лучшего обзора.

Все остальное в **Runescape** тоже очень просто и не требует особых знаний или подготовки. Наведите «грызуна» на любой объект и в верхнем левом углу экрана получите краткое описание и подсказку, что с этим объектом можно сделать. Причем первое действие выполняется по нажатию левой кнопки мыши, а второе — правой. Например, наводите курсор на другого персонажа и видите: **Angela Trade/Attack**. Нажимаете правую кнопку мыши, и персонаж начнет атаковать бедняжку Angela'у. От вас не требуется никакого вмешательства, герой сам подбежит, если надо поближе или будет стрелять издалека из лука. А если атакуют вас, то вы автоматически начнете отвечать. Очень удобно.

А если станет совсем плохо, то просто щелкните мышью по местности и чар «сделает ноги», а нехорошая редиска, которая нас обижала, на 3 секунды затормозится, чтобы дать последний шанс. Внимание: цвет слова Attack зависит от крутизны того, на кого указал курсор! Если это слово зеленого цвета, то **монстр/NPC/игрок** явно слабее вас, если желтого, то — равенство, если красного — держите пальцы подальше от правой кнопки мыши. Недавно ввели правило, запрещающее атаковать персонажа намного слабей вас, что почти решило проблему ПК (но убавило реализма). Да, и еще: если нападете первым на другого игрока, над головой чара появится небольшой белый череп с костями. Все вокруг будут видеть, что вы агрессор, но это не главное. Главное то, что теперь если вас убьют, то вы теряете все (!) предметы из рюкзака. Т.е. после воскрешения уже не останется 3-х самых











ценных предметов. И такое состояние длится 20 минут. Зато, какие острые ощущения!

Кстати, есть удобная функция **Follow** — персонаж будет постоянно следовать за выбранным игроком.

Чтобы что-либо сказать, наберите фразу на клавиатуре и нажмите **Enter**. Сказанное сразу же появится над головой героя. Так же происходит и общение с **NPC**, но ответ выбираете из нескольких вариантов. Довольно реалистично, можно даже послушать о чем говорит с **NPC** сосед и сделать правильный вывод из его неправильного разговора. Из разговоров же с **NPC** мы узнаем много интересного или получаем какой-нибудь квест. А, учитывая, что авторы игры постоянно обновляют диалоги и добавляют квесты и истории, советую чаще выбирать **TalkTo**, а не **Attack**.

Магия в игре делится на Добрую (**Good**) и Злую (**Evil**). Заклинания различаются уровнем, и доступны только те из них, на которые хватает уровня магии (умения **GoodMagic** и **EvilMagic** соответственно). Для заклятий необходимо иметь от 2-х и более специальных рун. Руны бывают нескольких типов (аналог реагентов из **UO**) и достать их можно с трупов монстров/других игроков или купить почти в любом магазине (втридорога...).

При наведении мыши на название заклинания появляется краткое описание **spell'a**, необходимые руны для кастинга и их наличие у персонажа. Кстати, кастинг некоторых заклинаний (увеличение Силы, например) длится довольно долго, а на экране этот процесс пока никак не отображается. Подождите несколько секунд и все...

Доступ к остальным функциям осуществляется с помощью ряда иконок справа, вверху экрана. Наводите мышь на иконку, и всплывает соответствующее окошко. Ничего щелкать или выбирать не надо, просто наводите и получаете доступ к содержимому! А когда курсор мышки покидает область появившегося окошка, оно автоматически убирается с экрана.

Таким образом можно быстро выйти из игры (**Log out**), открыть книгу магии, просмотреть характеристики (**skills**), взглянуть на мини-карту (другие игроки на ней обозначены белыми точками, **NPC** и монстры желтыми, неподвижные объекты, например, деревья — голубыми, все остальное — красными), а также открыть рюкзак (**backpack**).

Они *за* нами *следят...*

А теперь поближе познакомимся с нашим альтер-эго.

Персонаж характеризуется 25 параметрами. Часть из них описывает его состояние (сила, жизнь, броня, атака, защита и т.д.), другие — умения. Например, **Cooking**, **Mining**, **Crafting**, **Taloring** и т.д., а также уровень в магии (отдельно для злой и доброй) и несколько пока еще не действующих скиллов вроде **Hiding** и **Herblaw**.

При создании персонажа выбирают его тип. От этого зависит, какие характеристики получатся:
Adventurer: **Attack**, **Defense**, **Strength**, **Ranged**, **PrayGood**, **PrayEvil**, **GoodMagic**, **EvilMagic** — по 2, Жизнь (**Hits**) — 11, остальные — по 1. Плюс топор и коробку спичек.
Warrior: **Attack**, **Defense**, **Strength** — по 3, **Hits** — 12, остальные — по 1. Плюс меч и щит.
Wizard: **GoodMagic** — 7, **Hits** — 10, **Magic** — 11, все остальные — по 1. Плюс посох и шляпу.
Necromancer: то же, что и **Wizard**, но **EvilMagic** вместо **GoodMagic** и **Magic** — 10, а не 11.
Ranger: **Ranged** — 6, **Hits** — 12, все остальные — по 1. Плюс лук и стрелы.

Вначале очень просто поднять боевые скиллы до 10, поэтому советую выбирать **Adventurer** или, возможно, мага. Луками почти никто не пользуется из-за недостатка стрел.

Авторы обещают вскоре добавить новые умения. Скиллы влияют на успешность действий. Например, когда пытаетесь поджарить мясо на костре из только что срубленного топором дерева (и если скилл мал, мясо может сгореть!) проверяется умение **Cooking**. Аналогично — при ковке оружия, при добывании руды и т.д.

Скиллы растут только при использовании соответствующего умения. То есть, если часто жарите мясо, то увеличится **cooking**, если добываете руду, то mining и т.д.

Параметры **Attack** (влияет на вероятность попадания), **Defense** (защита), **Strength** (сила удара) растут в зависимости от того, какой режим боя выберите: Контролируемый (**Controlled**, **+1** к каждому), Агрессивный (**Agressive**, **+3** к силе), Аккуратный (**Accurate**, **+3** к атаке) или Защита (**Degensive**, **+3** к защите).

Жизнь со временем сама восстанавливается. А еще можно поесть, что тоже улучшит ваше самочувствие),а покупается в магазинах или готовится самому на костре или на печи или можно найти поле с капустой, каждый кочан восстанавливает **+1 hp**, жаренное мясо — **3-4 hp**). Пиво увеличивает силу на единицу!

И еще, в **Varrock'e** есть гильдия воров, но чтобы в нее попасть, придется потрудиться. И загляните в таверну недалеко от южного входа, там один тип поведает преинтереснейшую историю...

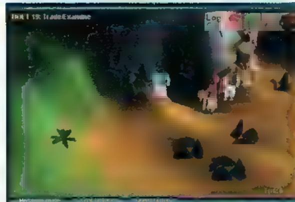


Практикум *Runescape'a*

Разведение костра: топором (**axe**) срубите дерево и зажгите дрова (**logs**) с помощью спичек (**thinderbox**). На костре можно жарить сырое мясо (**rawmeat**).
Приготовление хлеба: Сначала нужно зерно (**grain**) (подобрать на пшеничном поле). Отнесите зерно в ветряную мельницу, где оно перемелется в муку, используйте горшок, чтобы собрать муку. Купите кувшин (**jug**) или корзину (**bucket**) и заполните его водой из раковины (есть в **Varrock**) или из фонтана (в **Lumbridge**). Смешайте муку и воду, получите тесто. Приготовьте на печи хлеб, он может сгореть, это зависит от скилла **cooking**.
Добыча руды: используйте кирку (**pickaxe**) на скалу.
Переплавка руды: используйте руду на печь (есть в **Lubridge** у моста). Можно получить бронзу или железо.
Ковка оружия: нужен молот (**hammer**), ис-

ЭКСПЕРТЫ: Blade [RGB] (blade17@rambler.ru)





пользуйте переплавленный металл на наковальню в **Varrock**.

Стрижка овец: используйте ножницы на гуляющих овечках.

Runescape — ложка *дегтя*

Дерганная анимация — это самый большой недостаток в **Runescape**. А еще — предметы никак не подсвечиваются. И нельзя «стянуть статус», как в УО, поэтому иногда трудно бывает попасть мышкой по врагу.

В банке можно хранить только золото.

Имена не могут повторяться в игре. Таким образом, я стал **Blade1**...

Когда указываете куда идти, персонаж начинается двигаться не сразу, а через пару мгновений. При лагах — через пару секунд!

Бой может идти только 1 на 1. То есть нельзя, например, на монстра напасть вчетвером (то есть можно, но по очереди).

Не слишком реалистично — нельзя атаковать персонажа, который при создании выбрал, что он «не убийца персонажей». Что, впрочем, не мешает ему вас оскорблять или красть вещи с побежденного вами монстра.

Довольно трудно достать руны, поэтому магия почти не используется. Та же проблема и с луками (стредами).

Советы *бывалых*

1. После создания персонажа идите в город **Varrock** (на севере) и найдите там **Training Dummies**. Потренируйтесь на них. За 10 минут поднимите атаку до 8. Чтобы самому не щелкать мышью по манекену, можно использовать программу **UoPilot** (**http://rbg. nm.ru**).
2. После этого возвращайтесь в **Lumbridge**. За мостом, что у церкви, постоянно возникают гоблины. На них можно без труда поднять силу, атаку и защиту где-то до 15. После этого — станете достаточно круты. Кроме того, если персонаж уже одной ногой «в могиле», то бегите на территорию города, там никто не сможет его атаковать.
3. Еще неплохое место для начальной прокачки есть в подземелье (в **Varrock'е**) у самого входа. Забиваете одну большую крысу, идете чуть дальше — там другая. Когда ее забьете, возвращайтесь обратно, через 2-3 секунды вновь появится первая. Так и патрулируйте. Плюс с каждой крысы получите кусок сырого мяса. Останется его поджарить, и восстановите здоровье.
4. Если убегаете, то лучше указывайте точку куда идти на мини-карте, а не на местности. Так будете меньше задерживаться в пути и, кроме того, так проще ориентироваться.
5. В **Varrock'е** есть банк (у западного выхода), где можно сохранить в безопасности деньги.
6. А как сберечь другие ценные вещи? Создайте нового чара и передавайте ему! Правда, это запрещено, но это пока единственный способ. Только выбирайте места побезлюднее...
7. А что мешает создать воина и забрать у него своим персонажем меч и щит? А у лучника его лук? Только не увлекайтесь.
8. Если во время боя выйти из игры (**Log out**) или закрыть окно, чар все равно останется в игре! Поэтому если совсем плохо, пытайтесь бежать. Враг замрет на несколько секунд, за это время сможете отбежать и сделать log out. Разрешается иметь несколько аккаунтов, поэтому запасным чаром можете ходить на разведку.
9. С помощью **UoPilot'а** можно «поставить на макро» копать руду (главное, проверяйте чтобы там куда вы щелкаете правой кнопкой мыши не было никого, иначе ваш чар начнет его атаковать).
10. Проверяйте адрес **http://runescape. nm.ru**, к моменту выхода журнала там возможно уже будет сайт, посвященный этой замечательной игре.

Итого...

Симпатичный и качественный проект. Огромный трехмерный мир, сотни игроков в онлайне, сотни предметов, которые можно использовать, покупать/продавать, десятки NPC с каждым из которых можно поговорить и разветвленные диалоги. Возможность выбора профессии (воин, ремесленник). Неплохая и оригинальная ролевая система. Удобный интерфейс. Не требуется никакой подготовки или специальных знаний, все что нужно, это просто зайти на сайт **www.runescape.ru**.

И не нужно клиента на компакт-диске или скачивать многокилометровые файлы.

Одна из немногих игр такого жанра. Рекомендую посмотреть.

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** (dolser@gameland.ru)

ВОПРОСЫ *И* ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайна» на www.gameland.ru или прислать на dolser@gameland.ru

? У меня проблема с подключением к шарду UO. Сервер отказывается меня пускать, хотя пароль и логин мне прислали, и я полностью пропатчил игру на официальном сервере OSI...

Это происходит потому, что многие шарды работают на более ранних версиях, чем официальные сервера. Какая именно версия клиента нужна, обычно указано на домашней страничке шарда. Поэтому тщательно проверь соответствует ли версия клиента (файл **client.exe** в директории **Ультимы**) версии сервера. Часто нужную версию клиента можно скачать прямо с шарда. Не забудь в **login.cfg** прописать адрес выбранного сервера, а запускай Ультиму Онлайн именно файлом **client.exe**, а не файлом автопатчера, чтобы избежать автоматического апгрейда игры,

? Хотелось бы узнать о таких играх как Unreal Turnament, Soldier of Fartune, Delta force (Land Warrior 3)... Можно ли играть в них не только вдвоем?

Конечно, можно. Для этого надо подключиться к одному из Интернет серверов — зарубежному или российскому — или к аналогичному серверу в локальной сети, в которую у тебя есть доступ.

Обычно в стартовом меню игры есть специальный пункт типа «**Интернет**», **TCP/IP**, **LAN** и т.п. Его и надо выбрать. Чаще всего игра сама находит свои сервера, запрашивая для этого центральный сервер. Например, в **Unreal Turnament** надо выбрать пункт **Multuplayer>Find Internet Games** (**Find LAN Games**). Через какое-то время появится список серверов, останется выбрать наиболее быстрый для желаемого режима игры (**DM**, **Assault**, **CTF**...) и присоединиться к нему, дважды кликнув на названии сервера мышкой.

Если известен адрес сервера и хотите играть на нем, то задать его координаты и номер порта также можно в специальном разделе стартового меню (**Connect to Location**).

Чаще всего в современных играх возможно организовать и собственный сервер — для **Unreal Turnament** это пункт **Multuplayer>Start New Multyplauer Game**. Выбираем тип игры, мутаторы, количество игроков и т.д., и запускаем личный сервер **UT**. При обычном модемном коннекте ты сможешь поиграть с 2-3 друзьями, не больше. Нагрузочная способность сервера, организованного на **LAN**, намного выше и соответствует максимальной для данной игры и карты (обычно 8-16 игроков, 2-4 наблюдателя). Такие сервера, причем с минимальным временем задержки, наверняка отыщутся в ближайшем игровом клубе...

Еще один способ отыскать многопользовательские сервера — воспользоваться утилитой типа **GameSpy 3D**, **Kali**, **aGSM** и прочими.

? Вы писали о шардах UO. Я хотел бы сначала попробовать поиграть там, но покупать сра-

зу для этого диск за несколько десятков долларов... Как мне достать Ультиму Онлайн «на время»?!

Если ты живешь в Москве, то зайди на форум любого русского шарда (например, **OSCOM** или **VRN**) и попроси там «дать переписать диск» (укажи ближайшую к тебе станцию метро). Имеется в виду не копирование «на золото», а инсталляция, так как Ультима ставится на винчестер полностью и компакт-диск после установки больше не нужен. Так поступает большинство наших игроков. Для примера — на оставленное мной для эксперимента такое сообщение за один день откликнулось 3 человека, оставалось выбрать «ближайшего». Естественно, с тебя, скорее всего, за это ничего не возьмут.

Другой, менее легальный вариант, купить «золотой» диск на царицынском или митинском рынке (но он далеко не всегда есть в продаже).

Если живешь не в Москве, то можно заказать диск по почте рублей так за 80-100. Такие объявления обычно часто встречаются на форумах, например, на **www.ultima.ru**.

? После публикации статьи «Быстрая игра? Тормози модем!» у владельцев модемов с чипсетами Rockwell появились вопросы, в том числе и у меня. Когда согласно вашим указаниям я вызываю статистику соединения с провайдером, модем выдает какую-то лажу. В чем причина? Ведь я чувствую, что модем у меня работает совсем неплохо для диал-апа...

Что ж, проблема такая есть и решается она совсем несложно. Кстати, решение подсказал наш постоянный читатель — **Jurasik** (**yurasik@samtel.ru**). Модем не выдает верную статистику последнего соединения, поскольку обычно при завершении сеанса **Windows** сбрасывает параметры статистики, посылая модему команду из строки **Reset**, заданной в inf-файле драйвера модема.

Чтобы этого не происходило, следует при помощи программы **Regedit** (regedit.exe) найти в системном реестре раздел: **HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Modem\0000**. Вместо «**0000**» может быть другое значение, например **0001** (если модем у вас не первый...), а могут быть **0000** и **0001** вместе, тогда изменения нужно сделать в обоих значениях. Для чего найти строковый параметр Reset, и в случае, если он равен «**ATZ<CR>**» изменить значение его на «**AT<CR>**».Короче говоря, убрать букву **Z** и всё заработает, статистика будет показываться верно!

Всё вышеизложенное относится только к чипсету **Rockwell** (например, в популярном модеме **Eline V1456VQE**) и команде **AT&V1&V2** для вывода статистики.

Что касается программы «**Rockwell Stat**» для подробной расшифровки статистики соединения, то ее можно взять по адресу **http://ixbt.stack.net/comm/stat.html**.

? Я не понял из вашей статьи, что такое «силовая сеть» и как ее можно использовать для организации сетевой игры в доме?

Силовая сеть — это обычная электропроводка (то есть — провода, скрытые в стене, и наружные розетки). Для геймера главное достоинство всего этого хозяйства заключено в том, что этими проводами соединены между собой ВСЕ квартиры и дома, подключенные к одной подстанции (подстанция — небольшая будка во дворе...). Поскольку в силовой сети циркулирует ток бытовой частоты (50 герц), то, применив в качестве несущих более высокие частоты (десятки и сотни килогерц), по этим же проводам можно передавать сигналы локальной компьютерной сети. Этот метод организации домашней ЛВС хорош своей простотой, к тому же такая сеть имеет неплохую пропускную способность (сотни килобит в секунду).

Однако и у него есть недостатки, — геймерам потребуются купить и установить в компьютер специальные, мало распространенные в России, а оттого весьма дорогие сетевые карты.

? Недавно купил Giants Citizen Kabuto (Тайна острова Кабуто) на русском. Появился патч GPatch11.exe для этой игры. Я установил его, были исправлены многие ошибки, Но почему-то везде, где раньше был русский шрифт, появились непонятные каракули. Пожалуйста, подскажите, как вернуть русский шрифт?

Такие вещи случаются и с играми и с разнообразными игровыми утилитами, программами, подвергнутыми неавторизованной русификации. Появление «абракадабры» связано, с тем, что пропатченная игра вновь «вернула себе» нерусифицированный шрифт. При этом возможно как минимум три варианта — шрифт имеется в виде отдельного файла в директории игры (например, смотри в **The 4-th Coming** папку **Fonts**), продукт использует системные шрифты **Windows** (скажем **Kali**) или шрифт содержится внутри каких-то файлов (типов **exe**, **dll**) и меняется неявным для пользователя образом.

Первые два варианта наиболее просты для коррекции, но, увы, они как раз чаще встречается не в играх, а в разных утилитах для чата, **IRC**, **matchmaking'a** и прочих. На всякий случай поищи шрифт в папке игры или в соответствующей папке **Windows**. Если такой файл обнаружится, то попробуй обмануть систему и переименовать «под него» другой шрифт (**True Type** или растровый), но с русскими буквами...

Если же ни в папке игры, ни в папке со шрифтами **Windows** ты не нашел никаких новых файлов, появившихся после патча, то наверное отдельный шрифт вообще не создавался. Это и есть, третий и самый сложный вариант, похоже, он касается и конкретно твоей копии **Giants Citizen Kabuto**. Игра была «переведена» на русский язык, а патч предназначен для английской версии! После его установки меняются основной exe-шник **Giants.exe** и еще один **dll-файл** (в **C:\Program Files\Giants**), поэтому чтобы читать сообщения на русском придется подождать пока русификаторы не напишут заплатку или произведут на свет свой вариант апдейта.

На момент написания этого ответа такой заплатки еще не было, поэтому советую вернуться к первоначальной версии...

? Уже с неделю как подключился в сеть, взял старенький выпуск Страны с обзором эмуляторов игровых платформ, стал искать PSEmuPro, нашел его, но там нужен какой-то Bios?! Обшарил все ссылки, которые только нашел по этому эмулятору, но не нашел этого БИОСа. Пожалуйста, подскажите, где его можно скачать?

Помимо самих дисков с играми для запуска многих эмуляторов **Sony PlayStation** требуется файл **BIOS'a** от этой очень популярной приставки. Однако в силу закона об охране авторских прав легально распространять этот файл, не имея разрешения от Сони, нельзя. Поэтому эмуляторы, которым он требуется, поставляются без него, а пользователям предлагается искать его самостоятельно. Файл сам по себе невелик, около 250 Кб, и как ни странно, найти его довольно легко. Известный поисковик **Google** по вот такому запросу **http://www.google.com/search?q=psx+bios+rom** наверняка отыщет линки на него, ведь в Интернете полно такого добра...

Но по большому счету более-менее легально использовать найденный БИОС от **PSX** могут лишь... исключительно владельцы приставки. Но им-то эмуляторы к чему?! Теперь, надеюсь, понятно, почему сайты с БИОСами мрут довольно быстро и далеко не все ссылки найденные поисковиком или указанные в журнале работают спустя хотя бы пару месяцев?..

? У меня очень много занято места на диске (C), не знаете ли Вы как его можно почистить от ненужных файлов, хотя все игры мной уже удалены, а программ — немного (у меня — windows 98)?

Прежде всего, поменяй файловую систему на **FAT32** — есть такая спецутилита в **Windows**. Потом сотри все в корзине и во всех временных директориях (**TEMP**, **TMP**, уничтожь кэш **IE/NN**), удали картинки, скринсейверы, временные файлы **ScanDisk'a** в корневой директории (**C:**), выкинь большинство шрифтов (помимо экономии места — быстрее загрузка), а также уничтожь файлы с временными расширениями **.~****, **.bak**, **.001** и т.д. Все эти операции удобно делать через поиск файлов по маске (пункт **Search** в меню **Start**) и их стирание прямо в окошке «поисковика». Не забудь удалить резервные файлы старой версии **Windows** или ДОСа...

Теперь еще раз критически посмотри на жесткий диск и решительно удали программы, которыми не пользуешься, по крайней мере, месяц...

На многое не рассчитывай, но 300-500 МБ ты реанимируешь наверняка.

? Подскажите, как зарегистрироваться (Create an account) на сервере онлайновой ролевой игры The 4-th Coming www.abyssnet.com и что обозначают вопросы при регистрации: Referring Friend (ID), Coupon Number (Optional)?..

Ты пытался зарегистрироваться на платном сервере... Отсюда и дурацкие вопросы на страничке регистрации.

Воспользуйся бесплатным сервером Четвертого пришествия, не отличающегося от платных! Например, **Wizards Realm** на **http://www.wizardsrealm.com/news/freesetup.html**

Список серверов можно найти на портале 4-го Пришествия **http://www.t4cportal.com/servers.asp** или у разработчиков **http://www.the4thcoming.com/** в разделе Демо-центр.

Текущая версия игры (сервера) 1.20.

? Где скачать эмулятор CD-ROMa? Говорят, его использование заметно ускоряет игры?

Действительно, несмотря на возросшее быстродействие современных **CD-ROM'ов** запуск игры «чисто с винчестера» ускоряет разнообразные загрузки уровней, **save/load'ы** и прочие действия в несколько раз.

Проверить самостоятельно есть ли такое ускорение или нет, можно загрузив тестовые версии современных эмуляторов **CD-ROMa** у **Virtual Company** (**http://www.cdspace.com/e_htm/e_download.htm**) или **Paragon Software** (**http://www2.paragon.ru/download/pcde_tr_r.exe**).

Другой плюс использования эмуляторов компакт-диска состоит в «высвобождении» игры для установки на другом компьютере или обмене ею с товарищем.

Можно пойти другим путем и не возиться с эмуляторами — коллекция «отвязок» игр от **CD-ROM'a** есть на **http://www.gamecopyworld.com**.

? Можно ли послать из дома фотку на e-mail?

Послать фотографию можно, переведя ее в цифровую форму. Для этого нужно сосканировать ее («считать» сканером) и сохранить в подходящем графическом формате. Если важно качество картинки, а относительно большой размер файла не играет роли, то подходящим форматом станет **tiff**, **jpeg** или **png**. В противном случае (для размещения в Интернете) разумно использовать формат **gif**.

СИ-ONLINE

FINAL FANTASY IX

Окончание. Начало в номере 01(82) за январь 2001 года.

Максим Заяц

Раздел 13: Обреченный мир

Мир древний, мир обреченный, непохожий ни на что из виденного нами ранее... Сразу после прибытия на Терру Зидана встречает уже знакомый нам человек в черном — Гарланд. Он предлагает нам увидеть этот мир своими глазами и исчезает вновь. В очередной раз сформировав отряд, мы отправляемся в путь. Идем направо, перебираемся на



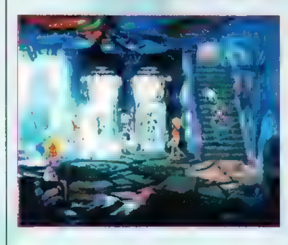
следующий экран, и здесь Зидан встречает девушку, очень похожую на него самого! Наличие у этой странной особы хвоста недвусмысленно указывает на то, что наш хвостатый воришка наконец-то отыскал своих родственников. Однако прежде, чем идти знакомиться, стоит спуститься вниз по лестнице, перейти на следующий экран и, пропрыгав по висящим в пустоте островкам, забрать из двух сундуков **Coronet** и **Dragon Wrist**. Добравшись до тупика, мы возвращаемся обратно к лестнице, поднимаемся по ней и бежим вслед за девушкой. К тому времени у нас уже должна появиться возможность познакомиться с местными «инопланетными монстрами», которые являются весьма неплохими магами. Продолжая идти наверх вслед за загадочной хвостатой обитательницей Терры, по дороге мы забираем **Elixir** из сундука слева. Миновав пару экранов, мы спускаемся вниз по паутине справа — и сразу же спускаемся еще раз, для того чтобы забрать из стоящего внизу сундука **Remedy**. Поднимаемся на один (только на один!) уровень вверх и идем налево. Здесь нам нужно перепрыгнуть через провал, забрать из полускрытого за стеной сундука **Mythril Racket**, а затем вернуться к провалу и спуститься вниз по паутине. Забрав из сундука **Demon's Vest**, мы вновь следуем за девушкой. Оказавшись на следующем экране, мы проходим по синему мосту и поднимаемся вверх по лестнице. На первой же площадке нужно зайти за стену (для того чтобы легче было ориентироваться, можно вызвать специальную иконку в виде руки с помощью клавиши Select) и спускаться вниз до тех пор, пока мы не увидим сундук. Забрав оттуда **Minerva's Plate**, возвращаемся назад и продолжаем подниматься по лестнице. На следующем экране мы оказываемся перед входом в **Bran Bal**. Девушка говорит Зидану: «Добро пожаловать домой»...

Раздел 14: Мир кукол

«Невидимый»... Этот корабль внезапно появляется перед нами, и Даггер вспоминает... ту ночь, когда она убегала со своей настоящей матерью из горящего **Madain Sari**... и огромный немигающий глаз, который смотрел на это с неба... «Невидимый». Принцесса теряет сознание. После того, как у нас вновь появляется возможность управлять нашими персонажами, на развилке мы сворачиваем налево и, оказавшись на следующем экране, заходим в первый же дом слева. Дом пуст, и, похоже, здесь Даггер сможет немного отдохнуть. Во время этого отдыха Эйко пытается поговорить с людьми снаружи. Наконец, мы вновь получаем возможность управлять Зиданом, выходим на улицу и заходим в следующий дом (в верхней части экрана). Здесь стоят еще несколько хвостатых обитателей **Bran Bal**. Поговорив с ними, мы спускаемся по лестнице, которая находится в правом верхнем углу экрана...

Шок — и это невозможно назвать подругому. Из разговора с девушкой, за которой мы следовали с момента появления на планете Терра, Зидан узнает о том, что все хвостатые обитатели поселка были СОЗДАНЫ с некой таинственной целью и являются, по сути, бездушными куклами, наподобие первых черных магов из мира Гайа. И сам он — всего лишь один из геномов, пусть и наделенный чувствами и эмоциями. Он — «особенная» кукла... Как?! Почему?! Но время ответов на эти вопросы еще не настало... Забрав спрятанный в нижней части экрана **Elixir**, мы поднимаемся вверх по лестнице и вновь встречаем девушку, которая сообщает нам о том, что истинные обитатели этого мира сейчас погружены в сон, а геномы должны стать «сосудами» для их душ, после того как превращение будет завершено и Гайа станет новой Террой. Ну а сейчас нас ожидает Гарланд...

Отвлечемся ненадолго от Зидана. Даггер приходит в себя и просит Эйко найти его. После этого нам показывают **ATE**, в котором Куина сначала пытается съесть голограмму, а затем разговаривает с Зиданом... который теперь ведет себя точно так же, как и остальные жители **Bran Bal**. Управление переходит к Эйко. Покинув дом, мы видим еще один **ATE**, в котором уже Виви пытается разговорить



геномов — так же безуспешно, как и все остальные. Затем появляется Зидан — и мы видим, как под влиянием услышанного он постепенно превращается в бесчувственную куклу. После **ATE** мы уводим Эйко вправо и переходим на следующий экран. Здесь нам показывают еще один **ATE** — на этот раз разговор Зидана и Амаранта. После этого мы заходим в дверь в верхней части экрана и оказываемся в уже знакомом доме. Нам показывают последний **ATE** — девушка приводит Зидана к телепортеру, который должен доставить его к Гарланду в замок Пандемониум.

Поговорив с Куиной (которая теперь присоединяется к Эйко), мы выходим из дома через дверь, которая находится в правом нижнем углу экрана, и заходим в следующий дом справа. Присматриваемся повнимательнее к голубой вазе в дальнем конце комнаты. Похоже, внутри сидит мугл! Освободив его, мы получаем возможность закупиться поистине великолепным снаряжением! Покончив с экипировкой нашего отряда и попросив мугла сохранить игру, мы достаем из стоящего неподалеку сундука **Wing Edge** и выходим из дома — и затем сразу же заходим в него вновь. Теперь внутри нас встречает неутомимый путешественник Стилзкин, который предлагает на продажу **Diamond**, **Elixir** и **Ether** за **2222 Gil**. Совершив сделку, мы выходим из дома и идем вниз. Поговорив с Виви (теперь и



он присоединяется к нашему отряду), мы вновь идем вниз и налево вдоль озера синего света. На развилке к нашему отряду присоединяется Амарант, и все вместе мы бежим наверх, в проход, залитый зеленым светом. Миновав мост, мы встречаем ту самую девушку, которая провожала Зидана к телепортеру. Она излагает нам весьма сокращенную версию того, что сказал Зидан, отправляясь на встречу с Гарландом, — и после этого изумленная Эйко возвращается рассказать об этом остальным.

Раздел 15: «Место, где обитают демоны»

Мы возвращаемся к Зидану, который только что вышел из телепортера в замке Пандемониум. Идем вперед, встречаемся с Гарландом и готовимся выслушивать очередную порцию шокирующих новостей. Итак, двенадцать лет назад хозяин замка потерял одного из своих лучших геномов — Зидана, но есть еще один, очень похожий на него. Сейчас Гарланд трудится над тем, чтобы как можно скорее превратить Гайу в новую Терру.

Постепенно человек в черном плаще начинает удаляться от нас, и мы идем за ним следом. Начиная со следующего экрана, мы перемещаемся по висящим в пустоте платформам, напоминающим раковины. Гарланду проще — он может телепортироваться в любое место, Зидану же приходится перепрыгивать с одной платформы на другую. Итак, геномы являются всего лишь «сосудами», телами, место в которых предстоит занять душам обитателей Терры. Однако, помимо Зидана, есть еще один очень сильный геном. Его зовут Куджа, и они с Зиданом похожи как братья :). На следующем экране Гарланд рассказывает нам о том, что единственная цель Куджа — сеять семена раздора в мире Гайа и всячески способствовать возникновению там войн и конфликтов. Напуганный тем, что появился геном, более сильный, чем он сам, Куджа похитил Зидана и бросил его в мире Гайа.

Мы вновь следуем за Гарландом, и он говорит о том, что желает ускорить процесс исхода душ из мира Гайа для того чтобы души обитателей Терры могли занять свое новое место. Для этого и было создано гигантское дерево **Iifa**. Хозяин замка приводит Зидана в обсерваторию, из которой можно наблюдать за процессом «слияния» двух планет — превращения Гайи в Терру, — и сообщает о том, что вскоре Куджа умрет, и его место должен будет занять другой геном — Зидан. Однако у нашего героя есть веские причины для того, чтобы отказаться от подобного предложения. Он любит мир, в котором прожил последние годы, он любит своих друзей и отнюдь не желает их гибели — зато желает уничтожить Терру. Словом, Гарланд получает довольно резкий отказ... после чего Зидан теряет сознание.

Мы наблюдаем за прибытием Куджа на Терру. Жажда силы и власти полностью захватила его, и он хочет противостоять Гарланду и Зидану! Нам показывают «Невидимого» — и затем игра вновь переключается на Зидана, вернее, на его мысли. Он не помнит о том, кто он такой, не помнит своих друзей, не помнит прошлой жизни... Друзья появляются в его мыслях и разговаривают с ним — ну а затем мы видим уже настоящих Виви и Эйко, которые пришли в Пандемониум для того чтобы спасти Зидана. Он проходит мимо них и называет их дураками. Эйко и Виви пытаются бежать за ним следом, но путь им преграждает решетка, и они оказываются в ловушке в том зале, где очнулся Зидан. На следующем экране нам ожидает сражение с одним из местных монстров. Мы атакуем мерзкую тварь до тех пор, пока к нам не присоединятся Фрея и Амарант. С их помощью бой быстро заканчивается... но Зидан все так же проходит мимо своих друзей. На следующем экране мы встречаем Штейнера и Куину, которые сражаются со вторым монстром. Зидан вступает в бой — но не для того чтобы помочь своим друзьям, а просто потому, что он проходил мимо и монстр оказался у него на пути. Одержав победу, Зидан говорит о том, что больше не хочет быть ни для кого обузой — и медленно бредет на следующий экран. Здесь нас ожидает третий монстр, в арсенале которого имеется способность **Smash** (количество **HP** нашего персонажа уменьшается до 1). В сражении с ним на помощь Зидану приходит Даггер — она полностью излечивает нашего главного героя и помогает Зидану прикончить монстра. После боя Зидан разговаривает сначала с Даггер, затем со Штейнером и Куиной — и понемногу приходит в себя. Он извиняется перед всеми — а затем они бросаются на помощь тем, кто остался позади. Зидан извиняется перед каждым из своих друзей и клянется никогда больше не оставлять их.

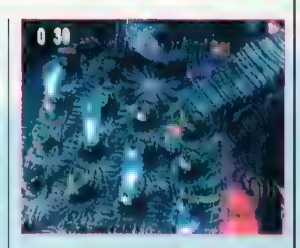
После того как у нас вновь появляется возможность управлять нашими персонажами, мы идем направо — к тому креслу, на котором очнулся Зидан. Присмотревшись к нему повнимательнее, мы находим **Holy Miter**. После этого мы идем налево и возвращаемся на предыдущий экран. Закупившись у мугла максимально возможным количеством снадобий, мы просим его сохранить игру и бежим налево до конца. Слева от того экрана, где Зидан сражался вместе с Даггер, мы находим комнату, на полу которой установлено множество небольших башенок. После того как мы нажимаем на кнопку в верхней части экрана, включается таймер, и на вершинах башенок начинают загораться огни. Нам необходимо быстро пройти мимо них, не касаясь светящихся башен (в противном случае нам придется сражаться с монстром). Бежим налево, переходим через мост и вскоре видим перед собой довольно мерзкий пульт с изображением платформы. Очередная головоломка? Точно. Нам необходимо установить направление (**«Heading»**) движущейся платформы, которая находится на следующем экране. Мы устанавливаем первое значение — **«3»** — и бежим налево. Весь следующий зал представляет собой высокий колодец, в котором находятся три уровня платформ. Ниже приведена довольно условная схема каждого из них (платформы пронумерованы в порядке возрастания):



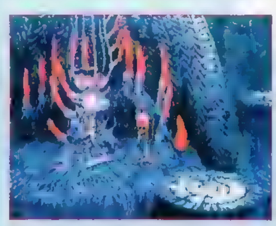




Мы установили переключатель в позицию «**3**»? Поднимаемся к платформе **#2**, перебираемся на движущуюся платформу и поднимаемся на ней наверх, к платформе



#5. Отсюда мы бежим направо наверх (для удобства можно вызвать иконку в виде руки над головой персонажа с помощью клавиши SELECT) и поднимаемся на верхний ярус. Забравшись на платформу **#8**, мы вновь вызываем движущуюся платформу, поднимаемся на ней наверх и достаем из сундука **20007 Gil**! После этого нам необходимо спуститься вниз (проделав все те же операции в обратном порядке) и, вернувшись к переключателю, установить его в положение «**4**». После этого мы вновь возвращаемся на экран с



платформами. Теперь мы встаем на платформу **#3**, вызываем движущуюся платформу и поднимаемся на ней к платформе **#6**. Отсюда мы бежим налево и поднимаемся на верхний ярус — к платформе **#7**. Поднимаемся наверх (**«go up»**) и в круглом зале бежим наверх и налево, к телепортеру. Он переносит нас в небольшой лабиринт, все платформы которого соединены разноцветными телепортерами. Заблудиться здесь довольно сложно, так что давайте просто обозначим местоположение сундуков и их содержимое: в центральной части экрана — **Elixir**, посередине в нижней части экрана — **Carabini Mail** (дает своему владельцу способность **Auto-Regen**). Наконец, мы используем розовый телепортер, который переносит нас обратно в круглый зал. Теперь мы бежим вниз и используем третий телепорт — он переносит нас в другую часть уже знакомой нам комнаты с сундуками. Бежим направо, запоминаем место развилки и выбираем нижний путь. Миновав несколько телепортеров, мы оказываемся возле сундука, в котором лежат **Battle Boots**. Забрав их, возвращаемся к развилке и на этот раз бежим наверх. Пройдя еще несколько телепортеров, мы оказываемся рядом с муглом и просим его сохранить игру. После этого мы добавляем всем нашим персонажам способность **Man Eater**, лечим всех, подгоняем снаряжение и бежим направо. Мугл деликатно предупреждает нас о том, что впереди ждет опасность...

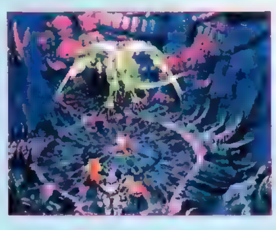
И в самом деле, нас уже дожидается Гарланд. Он в последний раз спрашивает Зидана о том, кто он такой, — и после этого призывает серебряного дракона, который, по идее, должен нас немедленно уничтожить...

Босс: SILVER DRAGON

Уровень: 58
HP: 24055
Gil: 5240

MP: 9999
AP: 13
Предметы: Wing Edge
Можно украсть: Kaiser Knuckles, Dragon Mail, Elixir
Атака: Claw, Aerial Slash, Twister
Слабость: -

Для того, чтобы разобраться с этим красавцем, нам не потребуется много вре-



мени. Используя обычные атаки и магию **Thunder**, мы довольно быстро приканчиваем дракона (в идеале перед этим Зидан должен вытянуть у него все ценные предметы). После боя нас ждет еще один короткий разговор с Гарландом, который говорит, что создан для того, чтобы возродить Терру, — а затем атакует нас...

Босс: GARLAND

Уровень: 62
HP: 40728
Gil: 0
MP: 9999
AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: Dark Gear, Ninja Gear, Battle Boots
Атака: Psychokinesis, Stop, Flare, Wave
Слабость: -

Крайне приятно сознавать тот факт, что в бою Гарланд совершенно не обращает внимания на мелочи, вроде заклинания **Reflect**, скастованного на всех наших персонажей, и продолжает атаковать их своей магией :). Это решает полдела. Пока Зидан ворует у противника ценные предметы экипировки, все остальные члены нашего отряда непрерывно атакуют (недаром же мы добавляли им способность **Man Eater**) и лечатся (потому что и без магии Гарланд остается вполне серьезным противником). Наконец, покончив с воровством, Зидан присоединяется к своим друзьям, и все вместе они довольно быстро одерживают победу. И после на сцене появляется «Невидимый», на борту которого находится Куджа. Этот любитель дешевых театральных эффектов снова говорит о своем величии и о способности контролировать силу всех душ — ну а затем просто атакует нас...

Босс: KUJA

Уровень: 64
HP: 42382
Gil: 0
MP: 9999
AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: Light Robe, Carabini Mail, Ether
Атака: Demi, Thundaga, Ultima, Flare Star
Слабость: -

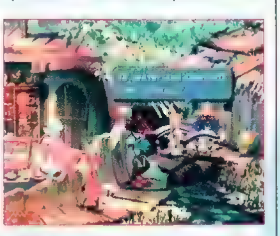
В общем-то, этот бой мало чем отличается от сражения с Гарландом — разве что Куджа упорно отказывается попадаться на удочку с **Reflect** (пока есть хотя бы один незаколдованный персонаж, все атаки концентрируются на нем). Пока ситуация не станет угрожающей, Зидан таскает у противника полезные предметы, все остальные члены нашего отряда атакуют лучшего генома Терры и непрестанно лечатся. Куджа непрестанно насмехается над нами, а как только запас его **HP** подходит к критической отметке, входит в транс и обрушивает на нас всю мощь магии **Ultima**. Противостоять ей не в силах никто, и бой заканчивается, едва успев начаться. После боя Куджа любезно рассказывает нам о том, что входить в транс он научился у Мога в **Mount Gulug** и что сейчас он использует силу всех душ, захваченных «Невидимым». Лениво порассуждав о том, какие великолепные колонны для его нового замка можно будет сделать из наших героев, геном лениво пинает Гарланда — и сбрасывает его в пропасть. И после этого — вполне неожиданно — все слышат голос Гарланда, который говорит о том, что жить Куджа будет, в общем-то, недолго, и вообще, Зидана уже давно готовили ему на смену. Будущий повелитель двух миров в шоке — поначалу он не верит, затем падает духом, а под конец решает, что раз уж ему суждено умереть, то этот мир должен умереть вместе с ним — иначе это будет просто несправедливо. И Куджа начинает уничтожать Терру — зрелище довольно жуткое, даже с учетом всего, что обитатели этого мира хотели сделать с нами. Но теперь у нас есть немного времени, для того чтобы убраться с этой планеты. Для этой цели как нельзя лучше подходит «Невидимый». Наши друзья бегут на корабль, ну а Зидан вместе с Даггер (которая хочет быть уверенной в том, что он никогда больше не оставит их) бегут спасать остальных геномов. Мы бежим наверх, затем спускаемся вниз по лестнице и бежим направо по светящемуся мосту. Вскоре перед нами появляется довольно необычный телепортер с глазами, воспользовавшись которым, мы переносимся в **Bran Bal**. Игра ненадолго возвращается к остальным персонажам, который бегут к кораблю. Куина, донельзя расстроенная отсутствием вкусной еды на Терре, пытается сожрать глаз с пульта управления платформой, но и в этом терпит неудачу. Снова Зидан и Даггер — от телепортера они бегут вниз по мосту, через залитые зеленым светом ворота и разделяются для того чтобы как можно быстрее обежать весь поселок. Их друзья тем временем оказываются на борту корабля и начинают разбираться с управлением. Зидан разговаривает с девушкой в подземной лаборатории и узнает ее имя — Микото. Он убеждает ее попытаться самой отыскать смысл жизни генома, ну а для этого нужно сначала хотя бы убраться с этой планеты. Вместе они бегут к «Невидимому», и после этого нам показывают ролик, в котором корабль медленно улетает с охваченной огнем Терры.

«Невидимый» появляется над океаном в мире Гайа. Наши герои понимают, что главный бой еще впереди — ну а затем Штейнер взволнованно зовет всех на мостик. Мир Гайа вновь окутан туманом — на этот раз полностью... Нам предлагают сохранить игру, и после этого мы переходим на четвертый диск.

ДИСК 4

Раздел 1: Деревня *черных* магов

Четвертый диск игры начинается для наших героев с посещения деревни черных магов. На кладбище Виви, а потом и Зидан благодарят местных жителей за то, что они согласились приютить геномов, после чего мы наблюдаем несколько сценок из новой жизни поселка — геном, испугавшийся чокобо по имени Бобби Корвен; Куина, объясняющая устройство мироздания одному из хвостатых собратьев Зидана («в мире есть два типа вещей: одни можно есть, другие нельзя» :)); мирно беседующие черный маг и геном, Фрея и Амарант... Наконец, наши герои собираются у входа в поселок и принимают неизбежное решение еще



раз бросить вызов Куджа. Микото пытается убедить их в бесплодности попыток, но даже один шанс из миллиона — это лучше, чем ничего. Мы покидаем деревню черных магов, и отныне в нашем распоряжении оказывается быстрый, надежный и удобный корабль, с помощью которого мы можем облететь весь мир Гайа, завершить неоконченные второстепенные квесты, прокачать героев, купить снаряжение. После того как все приготовления будут окончены, мы должны отправиться к мрачной громаде **Iifa Tree** и вступить в последний бой с Куджа в его цитадели...

Раздел 2: Неоконченные *дела*

Стоит сразу оговориться: большинство из квестов, описанных в этом разделе, являются второстепенными, и выполнять их совсем необязательно — но практически каждый из них способен значительно облегчить нам жизнь в последних сражениях игры. Прежде всего, нам стоит поднять уровень всех наших персонажей (или хотя бы основного отряда) примерно до 55-го. Для того чтобы сделать это быстрее, достаточно отправиться на равнину перед **Daguerreo** и поохотиться там на **Grand Dragon** — за убийство каждого из этих монстров мы получаем чуть меньше **9000 Exp**. Второй вариант — небольшие существа **Yan**, во множестве обитающие на большом острове к юго-западу от **Iifa Tree**. За их уничтожение мы получаем больше **14000 Exp** — но внешний вид этих существ довольно обманчив, и бой с ними никак нельзя назвать легкой разминкой. Покончив с прокачкой персонажей, мы возвращаемся на корабль и летим в Трено. В горах к западу от города (если пройти через лес) имеется неприметная пещера. Именно в ней когда-то жил Виви со своим дедушкой. Забравшись внутрь, мы проходим до конца первого экрана и спускаемся вниз по ступеням, для того чтобы забрать из сундука **Ether**. После этого в левом верхнем углу экрана мы спускаемся вниз по веревке и пьем воду из источника, для того чтобы восстановить запас **HP** и **MP** всех членов нашего отряда (заодно снимается воздействие всех нежелательных заклинаний статуса). После этого мы идем направо и достаем из сундука еще один **Ether**. Немного левее от него в земле спрятан очередной **медальон-Stellazzio — Scorpio**. Забрав его, мы поднимаемся вверх по веревке, идем направо и переходим на следующий экран. Если хорошенько поискать, мы можем увидеть здесь записку дедушки Куана :). Забравшись вверх по лестнице слева, мы находим еще один **Ether**. Стоит вернуться сюда с отрядом, в составе которого будут находиться Виви и Куина — после целой череды забавных видений мы сможем достать из часов на экране справа **Running Shoes**, которые дают нашим персонажам весьма полезную способность **Auto-Haste**.

После этого мы возвращаемся в Трено. В этом городе у нас осталась еще масса неоконченных дел. Для начала давайте пополним коллекцию **Stellazzio** королевы Стеллы. Вот полный список этих медальонов:

НАЗВАНИЕ	[illegible]
[illegible]ricorn	Первый экран в Daguerre[illegible]
Aquarius	Первый зал Замка Ипсена
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Позади жернова на мельнице в Дали.
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Возле городского входа в Трено, бросить 13 монеток по 10 Gil в фонтан слева — после этого на дне появляется медальон.
[illegible]	На втором экране в [illegible]
[illegible]	Александрийский замок, Зал Нептуна (западная башня, [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	На третьем экране после входа в Линдблюм с карты слева (становится доступным после разрушения города).
[illegible]	Тринадцатый медал[illegible]

А вот и награда, которую мы получаем за каждый медальон:

1-й Stellazzio = 1000 Gil
2-й Stellazzio = Phoenix Pinion
3-й Stellazzio = 2000 Gil
4-й Stellazzio = Blood Sword
5-й Stellazzio = 5000 Gil
6-й Stellazzio = Elixir
7-й Stellazzio = 10,000 Gil
8-й Stellazzio = Black Belt
9-й Stellazzio = 20,000 Gil
10-й Stellazzio = Rosetta Ring
11-й Stellazzio = 30,000 Gil
12-й Stellazzio = Robe of Lords
13-й Stellazzio = Hammer

Желающим испытать свои воинские навыки предоставляется прекрасная возможность сразиться с монстром, который сидит в клетке под оружейным магазином в Трено. На четвертом диске игры туда загнали **Behemoth**, который является вполне достойным противником, если учесть, что одному из наших

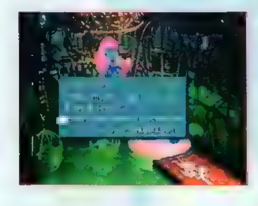


персонажей придется драться с ним один на один... В награду за победу в этом бою мы получаем от владельца магазина **Circlet**.

И еще один квест... Заглядывая на аукцион Трено, мы уже могли убедиться в том, что порой там продают весьма полезные вещи. Теперь нам необходимо приобрести с молотка четыре предмета: **Une's Mirror**, **Doga's Artifact**, **Griffin's Heart** и **Rat Tail** (для этого придется заходить на аукцион не один раз) — а затем продать их следующим людям:

ПРЕДМЕТ	ПОКУПАТЕЛЬ	МАКСИМАЛЬНАЯ ЦЕНА (МОЖНО ТОРГОВАТЬСЯ)
Une's Mirror	Богач (толстяк рядом с кафе)	15,000 (торг с 12000)
Doga's Artifact	Старик в магазине синтеза	10,000
Rat Tail	Маг в красном плаще (рядом с кафе)	25,000
Griffin's Heart	Маг в красном плаще (рядом с кафе)	10000

После этого на аукцион будет выставлен весьма дорогостоящий предмет под названием **Magical Fingertip**. Купив его, мы отправляемся в **Daguerreo**, от входа бежим направо, переходим на следующий экран и поднимаемся на лифте к муглу. Бежим налево, переходим на следующий экран и пытаемся заговорить со стариком, который стоит слева. Отдав ему **Magical Fingertip**, мы полу-





чаем в итоге отличный меч для Штейнера — **Excalibur**.

К сожалению, в этом разделе невозможно рассказать обо всех доступных квестах — так, например, мы ни словом не упомянули





о чокобо, об их дворце и о поиске сокровищ, а также о коллекционировании карт... но, увы, этого не позволяют сделать размеры журнала. После того как все приготовления будут закончены, мы выбираем на карте последний пункт назначения — **Iifa Tree**. Оказавшись возле портала, мы нажимаем на клавишу ◉, и после этого нам показывают один из самых красивых роликов игры: сотни серебряных драконов атакуют «Невидимого», и кажется, спасения нет, но из-за облаков внезапно вырывается воздушная армада Линдблюма, и корабли регента Сида приходят на



помощь нашим друзьям. «Невидимый» уже практически добирается до портала, когда становится ясно, что несколько драконов все-таки успеют настигнуть его, прежде чем он исчезнет. На этот раз положение спасает «Красная роза» под командованием Беатрис. Александрийский корабль встает на пути у драконов, предоставив нам возможность беспрепятственно двигаться дальше. Но в этот момент одна из тварей все-таки нападает на нас...

Босс: NOVA DRAGON

Уровень: 67
HP: 54940
Gil: 9506
MP: 9999
AP: 13
Предметы: Ether, Wing Edge
Можно украсть: Grand Armor, Dragon Wrist, Remedy
Атака: Aerial Slash, Psychokinesis, Shockwave, Tidal Wave, Twister
Слабость: -

Далеко не самый легкий противник... впрочем, других больше не предвидится. Дракон силен, и своими бесконечными атаками он может изрядно потрепать нервы



и здоровье всем членам нашего отряда. Наверное, это не самый лучший кандидат для того, чтобы потренироваться в применении воровских навыков Зидана, — дракона лучше прикончить как можно быстрее. Одержав победу, мы переносимся в загадочное место, которое скрывалось по ту сторону портала...

Раздел 3: Ожившие *воспоминания*

Перед входом в таинственный замок Зидан слышит голос Гарланда, который говорит ему о том, что это место называется Мемория... место, созданное нашими воспоминаниями. Для того чтобы узнать правду, нам необходимо двигаться дальше. Сформировав отряд, мы движемся вперед и переходим на следующий экран. В правом нижнем углу экрана над головой нашего персонажа загорается иконка с вопросительным знаком. Отсюда мы можем в любой момент вернуться на палубу «Невидимого» — если возникнет такая необходимость, конечно... Мы поднимаемся наверх и подходим к светящейся сфере, которая в этом странном месте позволяет нам сохранить игру, использовать **Tent** или сформировать новый отряд. Сохранив игру, мы идем дальше — но, прежде чем зайти в дверь, ведущую на следующий экран, стоит поискать справа от нее спрятанную **Kain's Lance**. Мы переходим на следующий экран. В левом нижнем углу над головой у нашего персонажа загорается иконка — здесь, нажав на кнопку квадрат, мы мо-

жем сразиться в карточной игре с **Master Phantom**.

Обойдя комнату по кругу, мы переходим на следующий экран и поднимаемся вверх по лестнице (стоит обратить внимание на то, что самые опасные из местных обитателей — синие гиганты с мечом — легко уязвимы для магии Thunder). На самой верхней площадке



можно найти небольшой узкий балкончик, на котором справа спрятано новое оружие для Зидана — **Tower**. Забрав его и добавив нашим персонажам способность **Devil Killer**, мы переходим на следующий экран, где нас ждет сражение с первым из Стражей Стихий...

Босс: MALIRIS

Уровень: 72
HP: 59497
Gil: 8532
MP: 3381
AP: 10
Предметы: Phoenix Pinion
Можно украсть: Masamune, Ultima Sword, Genji Armor
Атака: Mustard Bomb, Sword Quiver, Flame Clash, Raining Swords
Слабость: Ice, Water

Этот бой можно назвать небольшой разминкой перед грядущими испытаниями, и если не делать совсем уж явных ошибок (к числу которых относится использование огненной магии, восстанавливающей здоровье этой твари), он не должен затянуться надолго. Единственное замечание: ближе к концу сражения стоит основательно подлечить всех наших персонажей, так как последняя атака этого Стража — **Raining Swords** — наносит довольно большой урон. Одержав победу, мы идем направо и переходим на следующий экран. Здесь мы видим первое из оживших воспоминаний — уничтожение Александрии. После того как шок заканчивается, у нас появляется возможность подойти к «развалинам» в центре экрана. Поднявшись вверх по ступенькам, слева мы находим **Angel Flute** для Эйко, а справа — спрятанную сферу, с помощью которой можно сохранить игру. После этого мы идем направо, переходим на следующий экран и поднимаемся вверх по полукруглой лестнице. На следующем экране начинается дождь.



Отыскав спрятанную иконку слева, мы можем сразиться в карточной игре с **Defense Phantom**. Оказавшись на мосту справа, Зидан видит внизу маленькую девочку, убегающую вместе со своей матерью из горящей **Madain Sari**. Но это же воспоминания Даггер!? Гарланд! Почему это происходит? Ответа нет... Мы поднимаемся наверх и начинаем взбираться по лестнице к огромному немигающему глазу, смотрящему на нас с неба. По дороге нам предстоит сразиться со вторым Стражем Стихий...

Босс: TIAMAT

Уровень: 72
HP: 59494
Gil: 8820
MP: 3381
AP: 10
Предметы: Wing Edge
Можно украсть: Grand Helm, Feather Boots, Blood Sword
Атака: Twister, Absorb MP, Absorb Magic, Float, Snort, Jet Fire, Absorb Strength, Silent Claw, Twister
Слабость: Earth

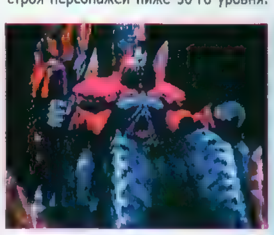
Единственной проблемой в бою с этим боссом может стать его атака **Snort**, посредством которой он навсегда (то есть до конца сражения) выбивает за пределы арены одного из членов нашего отряда. Соответственно, для того, чтобы не создавать себе лишних проблем, со вторым Стражем нужно покончить как можно быстрее, не размениваясь на мелочи типа воровства ценных предметов экипировки :). Одержав победу, мы ненадолго спускаемся с лестницы, возвращаемся немного назад и в левой части экрана находим **Rune Claws** для Амаранта. После этого мы вновь карабкаемся по лестнице и проходим сквозь глаз на следующий экран.

Вверх уходит длинная лестница; примерно посередине нее, справа, находится скрытая ниша, в которой мы можем сохранить игру. Поднявшись наверх, мы переходим на следующий экран, спускаемся вниз по нескольким ступеням и в бочках справа находим еще одного любителя карточной игры — **Strong Phantom**. После этого мы бежим налево, переходим на следующий экран и поднимаемся вверх по лестнице, уходящей в небо. На следующем экране нам демонстрируют столкновение двух планет — Гарланд говорит, что это слияние двух миров, Терры и Гайа. По каменному мосту мы поднимаемся наверх, к странному перевернутому замку. Оказавшись внутри, мы видим еще одну сферу. Использовав **Tent** и сохранив игру, мы идем дальше — спускаемся вниз по лестнице и проходим сквозь водопад. На следующем экране мы словно попадаем на морское дно. Куина даже начинает плавать и видит разноцветных рыбок — ну а еще секунду спустя до нее доходит, что дышать под водой нельзя, и она немедленно начинает задыхаться. Зидану не без труда удается убедить ее в том, что вода вокруг — всего лишь фантом, мираж, плод воображения, как и все здесь. После этого мы заходим за коралловый риф справа (не поднимаясь по лестнице) и бродим там, периодически нажимая на клавишу ⊗, пока чей-то голос не осведомляется грозно о том, кто осмелился побеспокоить его. Теперь у нас есть два варианта на выбор: уйти... или не уходить. Пожалуй, останемся еще ненадолго...

Босс: HADES

Уровень: 92
HP: 55535
Gil: 9638
MP: 9999
AP: 30
Предметы: Wing Edge, Elixir
Можно украсть: Robe of Lords, Battle Boots, Running Shoes, Reflect Ring
Атака: Judgement Sword, Cleave, Curse, Doomsday...
Слабость: -

Сразу оговорюсь: это сражение является сложным и необязательным, хотя и хорошо вознаграждается в результате. Противник очень силен, а его атаки гарантированно выводят из строя персонажей ниже 50-го уровня.



Чего стоит хотя бы **Curse**, кастующая на всех членов нашего отряда целую кучу далеко не самых полезных заклинаний статуса (ослепление и т.д.). В этом бою главным нашим козырем является скорость. Hades довольно медлителен, и у нас есть шанс победить его постоянными быстрыми атаками — особенно если хотя бы одному из наших персонажей удастся войти в транс. Правда, предметы... уж очень велик соблазн потаскать у противника и в самом деле наиполезнейшие предметы экипировки — но тут есть риск потерять все. Подобные попытки стоит предпринимать с персонажами уровня 70-го, никак не ниже, всем остальным рекомендуется просто атаковать, стараясь как можно скорее истощить невеликий запас HP противника. Одержав победу, мы узнаем о том, что нам только что довелось подраться с легендарным синтезистом, который в качестве награды соглашается создать для нас сверхмощное снаряжение — не бесплатно, конечно, но результат того стоит.

Одержав победу и закупившись в новом магазине синтеза (или потерпев несколько поражений и убедившись в бесплодности дальнейших попыток), мы поднимаемся вверх по лестнице и переходим на следующий экран. Здесь нас ждет еще одна лестница, в верхней части которой скрывается третий Страж Хаоса...

Босс: KRAKEN

Уровень: 72
HP: 59496
MP: 3380
Можно украсть: Glutton's Robe, Wizard Rod, Genji Helmet
Слабость: Fire

LEFT TENTACLE

Уровень: 71
HP: 18169
MP: 3339
Слабость: -

RIGHT TENTACLE

Уровень: 71
HP: 18168
MP: 3338
Слабость: -
Gil: 17,376
AP: 10
Предметы: Phoenix Down, Phoenix Pinion
Атака: Freeze, Ink, Water-Gun, Waterga

Далеко не самый сложный, но весьма и весьма продолжительный бой. Не размениваясь на отстригание отдельных щупалец, мы сосредотачиваем свои атаки на теле третьего Стража — и после каждой из них он контратакует нас своим **Water-Gun** или **Ink**. В идеале перед этим боем стоит раздать всем членам нашего отряда экипировку, черпающую силу из магии Воды, — в этом случае противник будет полностью беспомощен, и любая его атака всего лишь восстановит **HP** наших персонажей. **Kraken** нетороплив — у нас есть возможность потаскать у него экипировку и подлечиться в случае необходимости. Ну и, разумеется, стоит поупражняться в применении магии **Thunder** — это должно немного ускорить процесс. Одержав победу, мы переходи на следующий экран и видим перед собой часы со множеством стрелок. В дальнем правом углу экрана находится скрытая сфера, с помощью которой можно сохранить игру. После этого мы идем налево, поднимаемся вверх по лестнице и заходим в дверь (на балконе справа можно сыграть в карты с **Card Master Empress**).

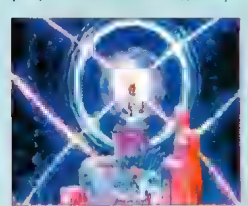
Оказавшись на следующем экране, мы видим сцену рождения планеты Гайа. После короткой лекции Гарланда мы карабкаемся вверх по лестнице. На следующем экране мы видим перед собой еще одну лестницу. Слева от нее спрятан **Mace of Zeus**, самое сильное оружие для Виви; справа скрывается еще один из призраков, с которым мы можем сыграть в карты, — **Dark Phantom**. Поднявшись наверх, мы оказываемся в комнате с тремя дверями. Добавив каждому из наших персонажей способность **Undead Killer**, подходим к центральной двери и готовимся к сражению с последним из Стражей Хаоса...

Босс: LICH

Уровень: 71
HP: 58554
Gil: 8436
MP: 9999
AP: 10
Предметы: Phoenix Down, Phoenix Pinion
Можно украсть: Black Robe, Siren's Flute, Genji Gloves
Атака: Stop, Doom, Earth Shake, Earthquake, Venom Powder...
Слабость: Thunder, Wind

Последний, самый сильный из Стражей, может доставить нам немало неприятных минут. Пожалуй, одним из са-

мых эффективных защитных заклинаний в этом бою будет **Float** (или способность **Auto-Float**), которое позволит нам избежать урона от заклинаний магии Земли. Не размениваясь на воровство экипировки, мы атакуем противника всеми доступными средствами для того, чтобы как можно быстрее закончить этот бой. Пожалуй, это один из редких случаев, когда ради экономии времени и нервов мы можем расходовать свой неприкосновенный запас **Elixir`ов**. Одержав победу, мы идем налево и с помощью скрытой сферы сохраняем игру. Теперь нам нужно пройти через центральную арку. После непродолжительного путешествия по космосу мы прощаемся с Гарландом и вступаем в мир Кристалла. Перед тем как исчезнуть Гарланд объясняет нам, что с самого начала мироздания память передается от родителей к детям — именно поэтому у всех героев могут быть общие воспоминания. Кристалл — центр мироздания, и мы должны защитить его от Куджа. Что ж, попробуем... Мы долго бредем по хрустальному мосту среди сверкающих кристаллов до тех пор, пока не подходим к сфере — на этот раз уже последней. Сохранив игру, готовимся к финальному сражению. При желании можно воспользоваться командой **«Teleport»** для того чтобы вернуться ко входу в Меморию, а затем и к «Невидимому»



(вот только возвращаться обратно будет не вполне удобно — нам придется вновь пройти через весь замок). Покончив с последними приготовлениями, мы проходим вперед и вновь встречаемся с Куджа, который для разминки напускает на нас самого сильного из своих монстров...

Босс: DEATHGUISE

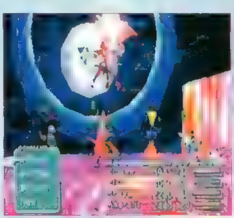
Уровень: 74
HP: 55535
Gil: 8916
MP: 9999
AP: 0
Предметы: Wing Edge, Ether
Можно украсть: Duel Claws, Black Belt, Elixir
Атака: Meteor, Close, Spin, Twister, Open, Demon Claw
Слабость: -

Достойный противник, ничего не скажешь. Одна атака **Meteor** наносит такой урон, что поневоле начинаешь задумываться о применении **Elixir`ов**. По счастью, количество **HP** этого монстра ничем не отличается от четырех побежденных нами Стражей, а потому есть шанс довольно быстро закончить этот бой (в идеале подгадав для этого момент, когда хотя бы один из наших персонажей будет находиться в состоянии, близком к трансу). Одержав победу, мы получаем возможность вернуться к сфере, залечить раны с помощью **Tent** и сохранить игру (сейчас это нужно сделать едва ли не в обязательном порядке). После этого мы возвращаемся к Куджа и бросаем ему последний вызов...

Босс: TRANCE KUJA

Уровень: 76
HP: 55535
Gil: 0
MP: 9999
AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: Rebirth Ring, White Robe, Ether
Атака: Flare, Reflect, Holy, Flare Star, Ultima, Curaga
Слабость: -

Куджа находится в трансе — это означает, что сей милый молодой геном может без труда доставить нам максимум неприятностей в минимальное количество времени. Готовимся лечить всех наших персонажей едва ли не каждый ход (опять-таки экономии времени ради используя **Elixir`ы**) и атаковать, атаковать, атаковать... В идеале кто-то из наших персонажей должен довольно быстро войти в транс — в этом случае у нас появляется шанс закончить этот бой всего за несколько мощных атак. В любом случае всем членам нашего отряда не повредит способность **Man Eater**... равно как и **Auto-Haste**, **Auto-Regen** и **Auto-Reflect**. После того, как мы одерживаем победу, Куджа напоследок использует заклинание **Ultima** — и все наши персонажи остаются лежать без сил с жалкими **1 HP** здоровья. И в это время в игру вступает Некрон. Это существо (робот?) существует с самого начала мироздания ради одной лишь единственной цели — вернуть вселенную к первородному хаосу. Сейчас он как никогда близок к своей цели, и единственным препятствием на пути остаются наши герои... У нас не будет возможности сохра-



нить игру перед этим боем. Мы выбираем четырех членов отряда — и оставшиеся четыре персонажа отдают им свою силу, всю, до капли — и исчезают. После этого мы в последний раз проверяем экипировку и готовимся сражаться с Некроном за жизнь этого мира...

Босс: NECRON

Уровень: 69
HP: 54100
Gil: 0
MP: 9999
AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: 3 Elixirs
Атака: Grand Cross, Blue Shockwave, Protect, Shell, Holy, Flare, Neutron Ring, Curaga, Firaga, Blizzaga, Thundaga
Слабость: -

Небольшое жульничество со стороны разработчиков игры — они не стали делать финального босса сверхсильным, они просто сделали его очень быстрым. Даже если у всех наших персонажей имеется способность **Auto-Haste**, за то время, пока они успевают сделать один ход, Некрон делает два, а то и три — причем весьма и весьма существенных. В бою с ним у персонажей ниже 50-го уровня практически нет никаких шансов. Однако теперь мы можем позволить себе использовать весь запас **Elixir`ов** на лечение, дожидаясь, пока кто-нибудь из наших персонажей войдет в транс (и ждать, скорее всего, придется недолго — противник атакует нас без передышки). Ну а после этого пять быстрых атак — и можно считать, что мы только что спасли целую вселенную...

Раздел 4: Встреча старых друзей

С этого момента игра превращается в один большой ролик. Мы видим, как приходит в движение дерево **Iifa** и как Зидан прощается со своими друзьями, отправляясь на помощь Куджа; мы видим улетающий корабль **Hilda Garde 3** и нашего главного врага, который внезапно (и, наверное, слишком поздно) понял, в чем мог бы заключаться смысл его жизни; мы видим, как ожившие корни дерева нападают на Зидана и Куджа и все скрывает темнота... Ну а затем игра переносит нас в Александрию. Все влюбляются и радуются жизни — Фрея и сэр Фратли, Штейнер и Беатрис, Амарант и Лана... даже у Виви откуда-то появляется добрый десяток детей (!). Но к этой радости примешивается грусть — нашим друзьям очень не хватает Зидана. И он появляется — появляется в конце представления театра Танталус. Принцесса бежит к нему через толпу, обнимает его... и после этого мы слышим главную песню игры — **«Melodies of Life»**. Этот мир больше не нуждается в нашей помощи, и мы прощаемся с ним и с нашими героями... но впереди нас ожидает следующая часть бесконечной Последней Фантазии...

THEME PARK Inc.

Дмитрий Эстрин

Прежде [illegible] начать...

Прежде чем начать, вы, возможно, захотите поменять игровое разрешение. Помните при этом, что **ThemePark Inc.** — это вещь с характером, и даже простейшее изменение настроек может закончиться крайне плачевно. Во избежание неприятностей, перед тем как переставлять разрешение, сохраните игру. Тогда, возможно, бесхитростная операция пройдет благополучно.

Для *тех,* кто *не* в *танке...*

В этой игре вам придется строить и развивать парк культуры и отдыха, эдакий «Диснейлэнд». В самом начале у вас имеется немного денег и небольшой клочок земли. Что делать? Строить! Основа любого парка — это аттракционы. Начните именно с них. Потом постройте магазины, разбейте пункты общественного питания, установите сортиры, наймите работников, откройте парк, получите повышение...

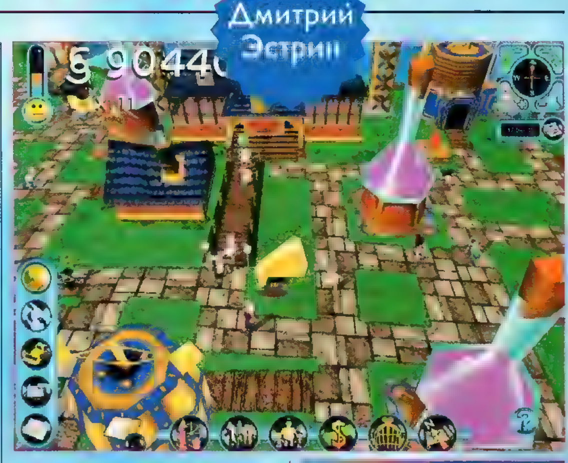
Подробнее...

Как правильно распорядиться денежными ресурсами в самом начале? Помните, что основная проблема, возникающая на ранних этапах, — это острый дефицит свободного места в парке. Поэтому до того, как вы получите новые территории, не имеет смысла строить более двух аттракционов одного типа. В **World of Invention** не стоит в самом начале увлекаться дизайном американских горок — доступных аттракционов вам для первоначального развития парка вполне должно хватить. В **Polar Zone** без американских горок в начале не обойтись, но прежде чем их строить, определите, по крайней мере, общие контуры будущего парка. И ни в коем случае не пользуйтесь уже собранными горками — они ни на что не годятся.

Постарайтесь добиться логичного размещения строений. Аттракционы, конечно же, должны занимать центральное место в вашем парке, однако посетители будут крайне недовольны, если они не смогут обнаружить неподалеку закусочные, распивочные и туалеты. Начинающие, как правило, понимают свои задачи, как чересчур утилитарные, поэтому делят парк на две части. В одной — только аттракционы. В другой — все остальное. В итоге посетители парка, откатавшись на очередной карусели, отправляются в долгое путешествие за какимнибудь мороженым или банальным хотдогом. Это неправильно. Дайте волю творчеству — посетители должны легко и быстро удовлетворять все свои самые извращенные потребности, продвигаясь вглубь парка. На периферии можно размещать служебные строения. Например, помещения для отдыха сотрудников или научные лаборатории.

Длина дорожек для очередей произвольной быть никак не может. Если она будет слишком длинной, то посетители могут не дойти до аттракциона в буквальном смысле слова. Если дорожки окажутся слишком короткими, то не все посетители, желающие пощекотать себе нервы на очередных «американских горках», смогут сделать это. И в том, и в другом случае результат будет один — мы упустим прибыль и приобретем недовольных клиентов. Впрочем, помните, что в любой момент в процессе игры вы можете изменить длину дорожек в полном соответствии с изменившимися потребностями посетителей.

Уже в самом начале игры вам понадобятся работники. Дворники, инженеры, охранники, ученые, садовники и артисты — для того, чтобы парк развивался и процветал, нужны буквально все. Как выбирать из предлагаемых кандидатур? Основываться необходимо только на опыте работника. Экономический аспект не так важен: если вы будете скупиться на зарплаты и нанимать малооплачиваемых и, соответственно, малоопытных работников, то в итоге потеряете больше. Поговорим о каждом работнике в отдельности.







Дворник

Как несложно понять, этот человек занимается уборкой в парке. Наши посетители — люди чрезвычайно несознательные, они постоянно мусорят, гадят, а после какого-нибудь аттракциона их может легко, извините за малоприятные подробности, стошнить на дорожку. У других посетителей сразу испортится настроение, они захотят уйти из парка, по дороге обязательно купят мороженое, а стаканчик бросят на землю и т.д. Дворник все будет убирать. Впрочем, работникам метлы вы можете серьезно помочь, разместив по всему парку урны для мусора. Правда, тогда непременно появятся нарушители общественного порядка, которые будут поджигать мусор в урнах. Это неприятно, потому что вонючий дым помешает другим гражданам получить удовольствие. Однако «менеджеры по инвентарю» легко смогут потушить костер после специального курса обучения в соответствующем помещении. Грязные туалеты также оказываются на плечах дворников (естественно, не в буквальном смысле этого слова)...

Инженер

Без инженеров вы также не сможете обойтись. Дело в том, что аттракционы время от времени ломаются. Инженеры смогут их починить. Аттракционы, кроме всего прочего, спустя какой-то срок устаревают и перестают радовать посетителей. Опять-таки на помощь приходят специально обученные инженеры, которые по вашему указанию совершенствуют переставшие пользоваться успехом карусели и «американские горки».



Охранник

В ваш парк будут иногда заходить юные читатели «Хакера», которые, как известно, больше всего в журнале любят рубрику «Заподлостроение». К их появлению вы будете готовы, если наймете соответствующее размерам парка количество охранников. Это не значит, впрочем, что правонарушений больше не будет. Отдельные паразиты не упустят случая бросить на дорожку бомбу-вонючку. Однако если сие безобразие будет замечено охранником, негодяи будут пойманы, посажены в мешок и с позором выдворены за пределы парка в назидание другим малолетним преступникам. Вы сможете помочь их отлову, установив необходимое количество камер наблюдений по всему парку. После прохождения специального курса обучения охранники также смогут прийти на помощь гражданам, испытывающим недомогание после очередного головокружительного аттракциона.



Ученые

Ученые в **Theme Park Inc.,** будучи посажены в научную лабораторию, изобретают новые аттракционы, способы совершенствования старых и пр. Без них развитие парка безнадежно остановиться. Помните, что ученые могут работать, максимум, над двумя проектами одновременно. Если вы хотите ускорить процесс изобретания новых фишек, вам придется нанять больше ученых, либо ускорить темпы их работы. Впрочем, последнее я бы не стал рекомендовать, поскольку тогда работники будут быстрее уставать, чаще требовать повышения заработной платы, устраивать забастовки и пр.

Садовники

Деревья, кусты и клумбы склонны к постепенному увяданию и последующему засыханию. Садовники будут поддерживать зеленую часть вашего парка в над-

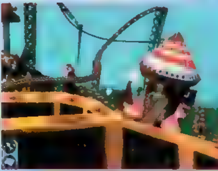
лежащем состоянии. После того, как эти работники пройдут обучающие курсы работы с ландшафтом, вы сможете направить их на осушение какого-нибудь озера и получить новую территорию.

Артисты

Артисты развлекают посетителей парка. Это незаменимые люди для того, чтобы поднять настроение маленьким детям и даже солидным дядям и тетям.

Своими работниками вы можете управлять. К примеру, если вы заметили где-то благоухающий туалет, малолетнего нарушителя или горько плачущего ребенка, вы можете вызвать на помощь соответствующего работника, который быстро исправит создавшееся положение. Конечно, в большом парке такое управление «вручную» не исправит общего положения, поэтому для пущей эффективности можно рекомендовать следующее решение. В процессе





игры вы наверняка обратите внимание на то, что в одной части парка больше мусорят, в другой — прокалывают детям воздушные шарики, в третьей — плачут по невыясненным причинам, а работники просто не успевают ничего делать и потому тусуются в каком-то далеком уголке, в котором и посетителей-то нет. Разметив зоны действия для каждого работника, вы сможете решить и эту проблему. Приведу простой пример. Вы наверняка обращали внимание на то, что в длинных очередях у посетителей портится настроение, и самые популярные аттракционы, таким образом, становятся не только источником постоянной прибыли и веселья, но и, как ни парадоксально, причиной убытков и мрачного расположения духа любителей острых ощущений. Пусть в очереди постоянно находится какой-нибудь артист, который будет развлекать скучающих детишек — положение сразу изменится.

Время от времени работники будут просить прибавки к жалованию. Если вы имеет своевременный доход, просьбы эти рекомендуется своевременно удовлетворять. В противном случае вы рискуете лишиться ценных кадров и в будущем потерять значительно больше денег.

Несколько слов о посетителях. Наверняка вы заметили, что они бывают разными. Есть маленькие дети, есть взрослые мамы и папы, есть старенькие бабушки и дедушки. Различаются посетители не только скоростями передвижения по парку, но и своими потребностями. Маленькие дети прикалываются по высокоскоростным «американским горкам», мамы и папы предпочитают более спокойные карусели, бабушки и дедушки в своем почтенном возрасте способны лишь любоваться на клумбы и, в крайнем случае, прокатиться по озеру на лодочке. Конечно, в каждом правиле есть свои исключения. Всегда найдется какая-нибудь резвая бабка, которая и на «горке» прокатится, и воздушные шарики маленьким детям попротыкает. Но общее правило действует. Соответственно, не может не возникнуть вопрос, что и в каких пропорциях нужно строить. На этот вопрос легко найдется ответ, если вы будете знать, что в среднестатистическом парке 50% маленьких детей., 25% взрослых и 25% пожилых людей. Конечно, маленьких детей нужно баловать больше, а цифры вообще могут варьироваться, но общая тенденция теперь должна быть понятна.



Цели и задачи...

Theme Park Inc. отличается от того же **Sim Theme Park** наличием вполне определенных целей, которые формулируются президентом компании. Как правило, необходимо получить новые земли или добиться повышения по службе. Как ни странно, какие-то определенные советы здесь давать сложно: в каждом конкретном случае вам вполне доступно и понятно объясняется, что и как нужно сделать. Другое дело — задачи... Задачи — это перевод слова **challenge**, которое также может переводиться, как «состязание». Что это такое? Время от времени питающие к вам сильную антипатию директора компании будут предлагать вам решить строго определенные проблемы за строго отведенное время. К примеру, за тридцать дней вы должны продать большое количество сосисок. Вы можете не браться за такие задачи, если не уверены, что справитесь. Более того, в этом случае браться за них не рекомендуется. Но постоянно игнорировать предложения директоров невозможно — в этом случае игра просто не будет развиваться. Что делать?

Разберем несколько примеров. Допустим, вам необходимо за тридцать дней втюрить пресловутые сосиски посетителям парка. Прежде чем, браться за задачу,



проводим небольшую артподготовку. На каждом углу ставим ларьки, торгующие хот-догами, заменяем ими все аналогичные пункты общественного питания. Потом снижаем цену за одну сосиску, повышаем ее вкусовые качества и, наконец, сообщаем директору компании о своей готовности. Теперь остается только ждать. По логике вещей голодные, да и сытые посетители накинутся на такие дешевые, вкусные и сытные хот-доги и сожрут все, что положено. Доход будет, конечно же, невелик, но в результате вы получите золотой билет (**golden ticket**), который откроет перед вами новые возможности. Другой пример. Необходимо раскрутить непопулярный аттракцион и добиться того, чтобы за месяц его посетило не менее 20 человек. Опять-таки проводим соответствующую подготовку. Во-первых, снижаем цену на аттракцион, увеличиваем его скорость и вместимость. Во-вторых, по всему парку расставляем информационные киоски, которые должны его рекламировать. Теперь выражаем согласие на решение задачи и вновь принимаемся ждать. Будьте уверены, аттракцион в один миг станет популярным, и от желающих не будет отбоя. Другой, более сложный случай. Вам необходимо повысить доход, получаемый от парка, скажем, до 1000 у.е. в год. На начальных порах это действительно сложно, поскольку катастрофически не хватает земли, места, на котором можно строить новые аттракционы и магазины. Ничего страшного — повышаем плату за вход, цены на билет для каждого аттракциона, стоимость сосисок и прохладительных напитков и даже за вход в туалет назначаем определенную плату. Возможно, посетителей станет меньше, но свою задачу вы выполните, и никто не помешает вам после получения золотого билета вернуть все на круги своя...

В качестве заключения...

Theme Park Inc. — это отнюдь не самая сложная игра. Однако она будет требовать вашего внимания ко всем, даже самым незначительным проблемам. А они, как правило, находятся даже в самом преуспевающем парке. Универсальным средством решения проблем обычно оказывается простое наблюдение. Наблюдение за посетителями вашего парка, работниками и аттракционами. Чем внимательнее вы будете, тем быстрее вы сможете обнаружить свою ошибку. Помните об этом, и удача вам будет обеспечена.

СИ

SETTLERS IV

ИДЕОЛОГИЯ — ЗАЧЕМ, И

Этот раздел можно смело пропустить тем, кто хотя бы краем глаза видел любую игру из серии **Settlers**, не говоря о тех, кто свободно себя чувствует в роли хозяина поселения. Но вот тем, кто только-только начинает знакомиться с игрой, узнать концепцию игры будет отнюдь нелишним.

Ваши подданные — сеттлеры — являются полностью самостоятельными существами (об исключениях мы поговорим чуть ниже). В том смысле, что вы не можете ими непосредственно управлять, да что там управлять — их даже нельзя выделить привычным щелчком левой кнопки мыши. В то же время сеттлеры обладают достаточным умом-разумом, что самостоятельно выполнять все работы, которые нагрузите на их плечи. Скажем, захотите вы построить новый дом, который увеличит численность сеттлеров на десять единиц (кстати, есть и другие типы домов, которые увеличивают популяцию на двадцать и на пятьдесят работяг), то достаточно просто выбрать из меню строительства соответствующее здание и указать место будущего строительства. После этого к нему сбегутся сеттлеры-землекопы (**Diggers**), которые разровняют ландшафт и подготовят фундамент будущей постройки. Затем носильщики (**Carriers**) принесут со склада необходимые стройматериалы, и, наконец, соберутся рабочие (**Builders**), которые и возведут дом. Заметьте, что все эти операции ваши подданные выполнят совершенно самостоятельно — вам же достаточно просто отдать приказ о начале строительства, убедиться в наличии необходимых ресурсов... и спокойно забыть обо всех проблемах! Если не случится форс-мажор (скажем, атака противника с сопутствующим поголовным истреблением ваших подданных), то через некоторое время работа будет успешно завершена.

Похожим образом сеттлеры справляются и с другими хозяйственными делами. Например, переносят железную руду и каменный уголь от соответствующих шахт к литейной (**Iron Smelting Works**), где на выходе получаются слитки металла, которые наши заботливые работяги тащат в оружейную (**Weaponsmith's Works**), где изготавливаются доспехи для воинов, которые все тем же способом доставляются к казармам Barracks), где... И так далее и тому подобное.

Сеттлеры также являются «расходным материалом» для создания специалистов и воинов. В отличие от «неуправляемых» сеттлеров, последним подданным вы можете отдавать непосредственные приказы, на манер классических стратегий в реальном времени. О различных специальностях читайте в следующем разделе.

Ваша глобальная задача формулируется для каждой миссии отдельно. Однако, как правило, она заключается в уничтожении сил противника. В основной кампании вы воюете против Темных племен, которые превращают земли сеттлеров в мертвые черные пустоши. Так вот, победа над врагом — кто бы он ни был — невозможна без экономического доминирования. Чем больше численность вашего поселения, чем масштабнее добыча и производство, тем большую армию вы сможете содержать. Учтите, что для **Settlers IV** справедливо классическое правило военной науки — для высокой вероятности победы количество атакующих должно быть не менее чем втрое больше количества нападающих. Более подробно о военных действиях мы поговорим ниже.

Будем считать вводную часть завершенной. Теперь перейдем от общего к частностям — к наиболее животрепещущим вопросам экономики и хозяйствования.

ЭКОНОМИКА И ХОЗЯЙСТВО

СТРОИТЕЛЬСТВО И ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ СООРУЖЕНИЙ



Все сооружения можно возводить только в пределах поселения, т.е. на территории, ограниченной небольшими цветными столбиками. Однако это еще не все условия. Необходима также свобода от естественных преград, например, камней и деревьев. С последними проблем нет — достаточно лишь направить к мешающему лесному массиву дровосека, и через несколько минут зелени станет заметно меньше.

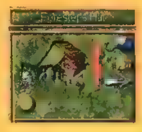
Для начала строительства щелкните на первом слева значке игрового меню, а затем в нижнем ряду укажите желаемый тип сооружений (слева направо: общего назначения, добывающие, производство пищи, городские, военные).

Места потенциального строительства отмечены небольшими разноцветными сферами — в других местах постройка невозможна, даже и не пытайтесь. Цвет сфер говорит о неровности ландшафта — чем он ближе к красному, тем больше потребуется время землекопам для разравнивания поверхности. Зеленый цвет сфер говорит о том, что работа землекопов в данном месте не требуется.

При выборе места для будущего сооружения старайтесь, чтобы оно не прилегало вплотную к уже существующим постройкам, иначе «пробок» не избежать. Чем лучше продуманы коммуникации, тем быстрее сеттлеры будут обслуживать сооружения.

Если по каким-то причинам вам нужно временно приостановить работы, то для этого достаточно щелкнуть на иконке с изображением домика и ладони. Для повторного запуска — на этой же иконке, где вместо ладони будет изображена шестерня. Ну, а чтобы навсегда уничтожить сооружение — щелкните на иконке в виде бомбы с бикфордовом шнуром и подтвердите свой выбор.

ЗАДАНИЕ ОБЛАСТИ РАБОТЫ



Для некоторых зданий требуется определить место работы. Например, для хижины лесника (**Woodcutter's Hut**) это задаст район, где будет производиться посадка лесов, для хижины каменотеса (**Stonemason's Hut**) — область обработки каменных валунов и т.п.

Для задания места работы щелкните на здании и нажмите на цветную круглую кнопку. После этого щелчком левой кнопки мыши укажите область. Сама область будет состоять из нескольких окружностей с увеличивающимся радиусом и плавным переходом цвета от зеленого (наиболее приоритетный район работы) к красному (наименее приоритетный). Чтобы отменить режим задания места работ щелкните еще раз на круглой кнопке или в произвольном месте правой кнопкой мыши.

Смена области работы помогает, например, избавиться от ненужных лесов — об этом мы рассказывали выше.

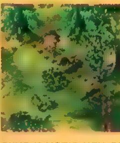
УВЕЛИЧЕНИЕ ПОПУЛЯЦИИ СЕТТЛЕРОВ



Чтобы пополнить колонию десятком-другим новых рабочих рук, достаточно возвести соответствующее сооружение. Выберите меню строительства, затем укажите раздел базовых сооружений. На картинке отмечены три здания (обведены красной рамкой), которые и являются домами для сеттлеров. В малом доме (**Small Residence**) живут десять сеттлеров, в среднем (**Middle Residence**) — двадцать, а в большом (**Large Residence**) — все пятьдесят.

Учтите, что обилие рабочих рук — это замечательно, однако каждый сеттлер время от времени хочет есть. Поэтому, прежде чем строить жилые дома, убедитесь, что в поселении налажено стабильное производство еды.

РАСШИРЕНИЕ ГРАНИЦ ПОСЕЛЕНИЯ

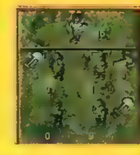


Со временем вам потребуется расширить границы поселения, например, чтобы возвести новое большое здание, прорубить окно к морю или добраться до шахт с полезными ископаемыми. Самый верный способ (не самый быстрый, но зато стабильный и дешевый) — призвать на помощь разведчиков (**Pioneers**). Вооружившись лопатами, эти ребята начинают расширять границу в указанном районе. Для задания области работ выделите разведчика (левой кнопкой мыши), а затем щелкните правой кнопкой мыши в том месте, где он должен трудиться. Обратите внимание, что проводить работы можно и за пределами существующих границ. Это удобно для подготовки места возведения удаленных шахт.



Альтернативный способ расширения границ — строительство башен, которые доступны из строительного меню (закладка военные сооружения) и выделены на рисунке красной рамкой. Существует три типа башен — малая башня (**Small Tower**), большая башня (**Large Tower**) и замок (**Castle**). Учтите, что каждая такая башня будет расширять границу территории только в том случае, если в ней находится хотя бы один воин (мечник или лучник) — чтобы отправить туда вояк в автоматическом режиме, нажмите кнопку **Full**. Понятно, что для наиболее эффективного расширения поселения башни необходимо строить как можно ближе к существующим границам.

ПОИСК ПОЛЕЗНЫХ ИСКОПАЕМЫХ



Существует четыре вида полезных ископаемых — уголь, железная руда, золото и камни. Заметьте, что камни присутствуют и в виде валунов, которые могут обрабатываться каменотесом. Однако когда запас таких валунов будет исчерпан, возникнет необходимость возведения каменных шахт.

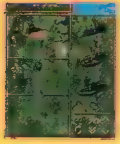
Прежде чем вы сможете построить какую-либо шахту, необходимо провести исследования грунта. Создайте специалиста-геолога (**Geologist**) из меню сеттлеров (**Settlers**), подраздел специалистов (**Specialists**), и прикажите ему отправляться к месту работы щелчком правой кнопки мыши. Важно помнить, что место работы геолога — горные районы, которые отрисованы в коричнево-серебристой гамме.

Геолог будет брать пробы грунта и ставить таблички с изображением соответствующего полезного ископаемого либо пустые таблички, если не обнаружит следов минералов. Каждому ресурсу соответствует свой характерный значок — перепутать их невозможно. Если же они будут плохо различаться, то приблизьте камеру, и все сразу станет ясно.

ОКНО К МОРЮ

Чтобы приступить к освоению морских просторов, необходимо сначала до них





добраться, т.е. расширить границу поселения прямо до береговой кромки. Ну а после этого можно приступать к возведению двух морских сооружений — гавани (**Harbor**) и доков (**Shipyard**).

Гавань требуется для установления морского торгового пути. Именно на ней производят погрузку и разгрузку торговых кораблей. А доки необходимы для строительства всех типов морских судов — военного корабля (**Warship**), транспортного судна (**Ferry**) и торгового корабля (**Trade Ship**). Кстати, для того чтобы установить торговый маршрут, первым делом необходимо указать точку назначения.

СТАТИСТИКА — ШТУКА ТОНКАЯ



Для чего нужна статистика? Это отличная возможность понаблюдать за количественными показателями вашей деятельности, а также оценка соотношения эффективности правления различных игроков (в т.ч. и компьютерных).

Окно статистики (**Statistics**) вызывается последней кнопкой основного игрового меню. Существуют три подраздела — военная статистика (**Warriors Statistics**), земельная статистика (**Land Statistics**) и производственная статистика (**Goods Statistics**). Все разделы дают информацию в виде графиков, причем вы можете менять масштаб горизонтальной (временной) оси с помощью трех иконок с изображением весов (15 минут, 60 минут и 240 минут), а вертикальной (количественной) — с помощью иконок с изображением увеличительного стекла.

Для получения количественной информации вы можете воспользоваться небольшими кнопками «вправо» и «влево», расположенными под графиком — они управляют положением вертикальной белой полосы и дают информацию о мгновенном значении графика функции. Еще ниже представлен ряд дополнительных иконок, которые детализируют выбранную группу статистики — например, для промышленного раздела можно посмотреть информацию о каждом ресурсе или инструменте.

ЭКСПАНСИЯ ЧЕРЕЗ МОРЯ



Как пробраться на вражеский остров и взять его под контроль? Для этого необходимо первым делом создать армию и подготовиться к штурму. Затем погрузите войско на корабль и отчаливайте к далеким берегам... Чтобы установить новые границы, достаточно захватить вражеские башни — как только они перейдут под ваш контроль (т.е. в них будет сидеть ваш воин), территория вокруг автоматически будет обнесена пограничными столбиками.

Однако установка границ не позволяет основать новое поселение. Дело в том, что сеттлеров нельзя перевозить морским транспортом. Что же делать? Выход прост — достаточно построить мастерскую по производству тяжелой техники (**Vehicle Hall**) и запустить создание повозки (**Cart**). Именно с ее помощью можно основывать новые поселения, так как она, во-первых, мобильная, а во-вторых, может быть погружена на транспортный корабль.

ПРОИЗВОДСТВО ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ РАБОТЫ



Для каждой профессии нужен свой специфичный инструмент. Кузнец не может работать без молота, разведчик — без лопаты, лесоруб — без топора и так далее. Всего в игре семь видов инструментов (молот, лопата, топор, кирка, пила, коса, удочка), которые производятся в специальном сооружении — мастерской по изготовлению инструментов (**Toolsmith's Works**). Для нормальной работы этого здания его необходимо обеспечить сырьем — углем (из угольной шахты, **Coal Mine**) и слитками металла (из литейной, **Iron Smelting Works**). Количество изготавливаемого сырья задается с помощью стрелок: одинарные увеличивают его на единицу, двойные — на пять единиц.

ОТЧЕТ О СОБЫТИЯХ

В вашем поселении постоянно будут происходить какие-то важные события. То геолог откроет новое месторождение, то лесоруб не найдет ни одного деревца в пределах рабочей области, то враг захватит башню... В общем, событий будет очень много. Чтобы не запутаться в них, используйте журнал событий, который выглядит в виде конверта с печатью в левом нижнем углу игрового экрана. Как только конверт замигал — значит, произошло какое-то событие. Открыть экран можно с помощью щелчка левой кнопкой мыши.

В открывшемся окне вы найдете полный перечень всех происшествий. Их можно пролистывать с помощью стрелок «вверх» и «вниз», ну а чтобы мгновенно переместиться к «нарушителю спокойствия» — достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши на тексте соответствующего сообщения (после этого сообщение будет автоматически удалено из журнала).

БЫСТРЫЙ ПОИСК СЕТТЛЕРОВ



Чтобы быстро найти нужного сеттлера-специалиста, выберите раздел сеттлеров (**Settlers**) из главного меню, а затем щелкните на иконке «найти» (**Find**). В появившемся окне будут представлены все профессии, а внизу будут расположены кнопки различных режимов поиска. Удобнее всего пользоваться левой кнопкой — она циклически перебирает всех сеттлеров выбранной профессии.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РЕСУРСОВ



Существуют ресурсы, которые используются сразу в нескольких зданиях. К таковым относятся вода, уголь, слитки золота и другие. Чтобы распределить, в каком соотношении эти ресурсы расходятся по потребителям, щелкните на иконке производства (**Production**) основного меню, а затем выберите раздел распределения ресурсов (**Distribution**).

В верхней части открывшегося окна будут представлены ресурсы, которые распределяются между несколькими потребителями, а в нижней — рычажки, с помощью которых регулируются потоки ресурсов (в процентном соотношении). Щелчком правой кнопки мыши вы можете зафиксировать любой из рычажков в текущем положении. Повторный щелчок вновь вернет ему подвижность.

ДЕЛА *ВОЕННЫЕ*

ТРЕНИРОВКА ОБЫЧНЫХ ВОИНОВ

Воины тренируются в казармах. Там самый обычный сеттлер берет в руки оружие и через небольшой промежуток времени превращается в вояку. Воины могут быть трех уров-

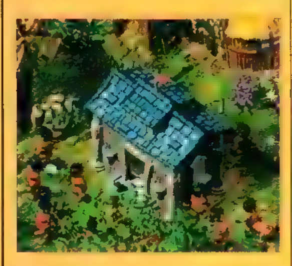


ней, причем, чем выше уровень, тем дороже обходится тренировка, однако тем лучше боевые качества ратника. Для примера приведем небольшую таблицу стоимости тренировки войск:



[illegible]	[illegible]	[illegible]
Мечник, ур.1	[illegible]	не требуется
Мечник, ур.2	[illegible]	1 единица
Мечник, ур.3	[illegible]	2 единицы
Лучник, ур.1	[illegible]	не требуется
Лучник, ур.2	[illegible]	1 единица
Лучник, ур.3	[illegible]	2 единицы
Медик, ур.1	[illegible]	не требуется
Медик, ур.2	[illegible]	1 единица

ЛЕЧЕНИЕ ВОИНОВ



Лечение воинов осуществляется в специальном здании — лазарете (**Healer's Quarters**). В полевых условиях воинов может лечить медик (**Medic**). Старайтесь всегда держать несколько таких полевых врачей в тылу армии — они позволят поддерживать здоровье солдат на должном уровне.

СОЗДАНИЕ ВООРУЖЕНИЯ



Вооружение создается точно так же, как и инструменты. Вся разница заключается в двух деталях. Во-первых, вам нужно выбрать специальную оружейную мастерскую (**Weaponsmith's Works**). Во-вторых, вы можете включить режим автоматического производства вооружения. При этом необходимо с помощью подвижных рычажков указать соотношения производимых изделий. Для создания оружия требуются уголь и сталь.

ТЯЖЕЛАЯ ТЕХНИКА



Тяжелая техника производится в специальном зале (**Vehicle Hall**). Для каждой расы существует своя собственная «артиллерия», для римлян, например, это катапульта. Кроме этого, в зале можно строить и повозку (**Cart**), с помощью которой осуществляется закладка новых поселений.

КОМАНДИРЫ

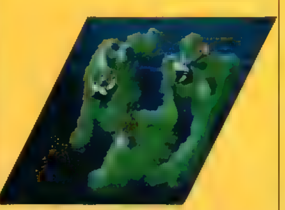
Командир — особый тип воинов, который значительно повышает мораль окружающих подразделений. Сколько бойцов может вести за собой командир? Обычно это число находится в пределах от пяти до пятнадцати. Чтобы рекрутировать командира, надо подготовить доспехи (**Armor**) и три единицы золота (**Gold**).

УСИЛЕНИЕ АРМИИ

Лучший способ поднять мораль войск — держать рядом опытного командира (**Leader**). Однако на своей собственной территории можно дополнительно повысить мощь войск, построив несколько памятников боевой славы (**Eyecatchers**) — рядом с ними воины станут сражаться куда более храбро. Помимо памятников не лишнем будет возвести несколько башен, а наиболее опасные границы защитить с помощью замков (**Castles**). В них можно держать гарнизон, который в случае нападения противника немедленно даст отпор.

ВСТУПИТЕЛЬНАЯ КАМПАНИЯ — РИМЛЯНЕ

МИССИЯ 1



Совет: Не затягивайте с наступлением. Побыстрее стройте армию, и вперед на врага через перешеек в центральной части карты.

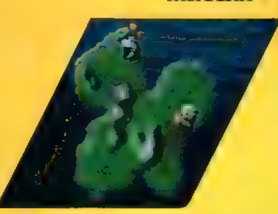
Миссия разминочная и совсем несложная. Вам нужно уничтожить поселение викингов, находящееся на западе. Выбирайте агрессивный стиль развития — т.е. стройте экономическую базу, исходя только из военных целей.

Разработайте два месторождения на юге — там достаточно много железа, угля и золота (в восточном месторождении). Сразу постройте пять-семь разведчиков и направьте их на расширение границ. Строить флот нет необходимости, так как к противнику ведет перешеек, расположенный на юге от поселения, в центральной части карты.

Если вы действовали достаточно проворно, то уже примерно через час-полтора можно приступать к атаке. В составе армии должно быть не менее пятидесяти воинов: 30 лучников (20 второго уровня и 10 третьего уровня) и 20 мечников (все второго уровня). Если добавить к этому пяток командиров и пару тяжелых орудий, то штурм произойдет вообще без труда. Главное — не распылять силы и наносить концентрированные удары.

Призывать на помощь силу богов нет необходимости — вполне можно обойтись и силой железного кулака.

МИССИЯ 2

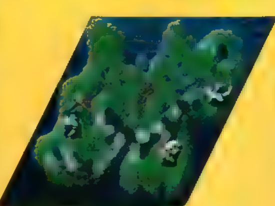


Цель миссии — уничтожить храм майя на юго-востоке. В целом тактика остается прежней — быстрое строительство армии и стремительный удар. Однако в данном случае победить армией, в которую входит полсотни бойцов, не получится. Для гарантированного успеха необходимо, по меньшей мере, около сотни воинов.

Расположение полезных ископаемых следующее. Уголь и железная руда находятся на северо-западе, юге и юго-востоке. Золото и камни — на юге и юго-востоке. С остальными ресурсами проблем не будет, главное — грамотно развивать экономику.

Чтобы добраться до замка, достаточно все время двигать войска на юго-восток. При этом вам придется пройти через поселение майя, так что глобальной резни не избежать. Возможно, сработает обходной вариант, заключающийся в транспортировке ударной группы морскими путями, однако мы его не проверяли.

МИССИЯ 3



Совет: Возводите башни — это залог победы!

Вы выступаете сразу против двоих противников — объединенных сил майя и викингов. Вам необходимо добраться до двух святынь — сияющего артефакта викингов и каменной головы, находящейся на землях майя.

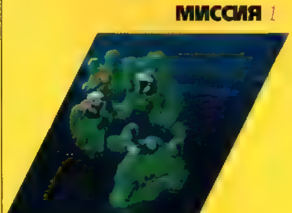
Здесь вариант быстрой победы не сработает, поэтому сразу приготовьтесь к затяжной позиционной войне. С самых первых минут позаботьтесь о солидной обороне и налаживании мощного экономического комплекса. Стройте башни по периметру границы, аккуратно увеличивайте свои земельные владения, копите ресурсы. Особое внимание уделите производству пищи, так как прокормить огромную армию (порядка двух сотен воинов!) будет очень и очень нелегко...

Глобальную атаку лучше всего начать с нападения на поселение майя. Вам понадобится не менее 150 воинов, а лучше 200 — хотя все зависит от уровня и от наличия командиров. Обязательно оставьте небольшой гарнизон в городе, чтобы быть защищенным от внезапных атак викингов. Полагаться только на стационарные прикрытия слишком рискованно.

После того как майя будут разгромлены, восстановите силы и готовьтесь к походу на викингов. Можете не торопиться — сражаться против одного противника куда проще, нежели вести войну на два фронта.

ВСТУПИТЕЛЬНАЯ КАМПАНИЯ — МАЙЯ

МИССИЯ 1



Совет: Основные ресурсы находятся на юго-востоке.

Миссию можно без труда выполнить за полчаса, если сразу сосредоточиться на создании армии, в которую входит 25-30 воинов первого уровня. Постройте угольную шахту, а также шахту по добыче железной руды — золото не понадобится, так как воины первого уровня не требуют для тренировки «презренного металла».

Создав армию, немедленно приступаем к атаке. Можно попытаться захватить башни при помощи воров, однако этот способ требует определенной сноровки и опыта.

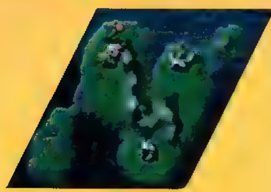
МИССИЯ



Цель данной миссии — уничтожить поселение викингов, расположенное на острове к западу от вашей колонии.

Не стремитесь победить противников быстрой атакой — это практически невозможно из-за «островного» типа карты. Готовьтесь к глобальной атаке, в которой должно участвовать не менее пары сотен воинов. Желательно брать лучших солдат, чтобы суммарная сила была более 100% (индикатор в левом нижнем углу экрана).

МИССИЯ



Совет: Не торопитесь найти железо — это может привести к поражению.

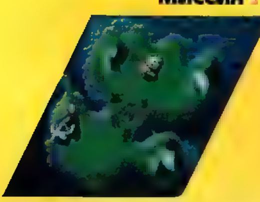
С самого начала сосредоточьтесь на добыче основных ресурсов: древесины, пищи и камней. Железной руды поблизости не будет — не очень приятно, однако не смертельно. Вы получите 50 единиц металла, как только возведете каменную голову, являющуюся священным артефактом майя. Голову нужно строить в специальном месте — круге, выложенном камнями. Когда ресурсы будут собраны, приступайте к созданию армии, в которую должно войти примерно 20 лучников и 30 мечников.

После этого можно начинать экспансию. Найдите месторождения серы, угля и железной руды. Построенную армию используйте для защиты от сил противника, а также для зачистки территории.

Вторая фаза заключается в создании ударной армии. В ее составе должны быть элитные воины и несколько командиров. Общая численность — порядка полутора сотен воинов.

ВСТУПИТЕЛЬНАЯ КАМПАНИЯ — ВИКИНГИ

МИССИЯ

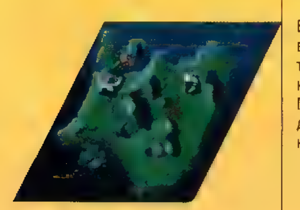


Совет: Руины на востоке могут скрывать настоящие богатства...

Начинайте развиваться, не забыв совершить вылазку на восток «за богатствами». Собрав все щедро разбросанные дары, приступите к поиску месторождений металла и каменного угля — двух самых необходимых компонентов для создания оружия.

Для штурма укреплений майя на севере потребуется около сотни воинов первого и второго уровней. Не забудьте доукомплектовать состав тремя-пятью командирами — и вперед. Такую армию не остановить.

МИССИЯ



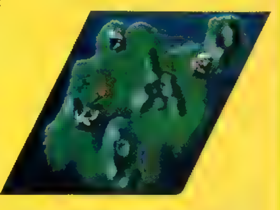
Наши противники — римляне, и чтобы расправится с ними, придется действовать достаточно быстро. Первым делом возведите следующую цепочку сооружений:

2 хижины лесоруба
1 лесопилку
1 ферму
1 хижину каменотеса
4 малых башни
1 большую башню

Отправьте геолога на разведку горного массива, находящегося рядом с поселением. Рядом с поселением будут находиться месторождения угля и железной руды, а чуть южнее вы найдете и золото.

Создавая армию, старайтесь включать в ее состав в основном воинов третьего уровня, благо золота достаточно. Соотношение лучников и мечников должно быть примерно 2 к 3. Натренировав сотню солдат, смело ведите их прямо к поселению римлян — этих сил однозначно хватит, чтобы без труда расправиться с противником.

МИССИЯ



Увы, в горах, которые находятся рядом с начальным местом высадки, совершенно нет золота. Полный ноль. Поэтому придется либо довольствоваться лишь воинами первого уровня, либо...

Готовимся к долгому противоборству. Строим несколько охранных башен и начинаем копить ресурсы — все, кроме вожделенного золота, к которому мы доберемся чуть позже. Когда поселение разрастется и наберет силы, отправляемся на юг, к горам, где есть скудные запасы золота. Все добытое золото тратим на создание армии, состоящей из воинов третьего уровня. Соотношение воины/лучники — примерно 1/1.

Глобальную атаку начинаем с уничтожения римлян, а затем разделываемся и с майя. И в том и в другом случае понадобится достаточно мощная армия, не менее чем из сотни воинов. Между нападениями лучше сделать перерыв, чтобы полностью восстановить силы и боевой потенциал.

Окончание следует...

ГРЯЗНЫЕ ТРЮКИ

Вызовите окно чата с помощью клавиши **Enter**, а затем введите код активации чит-режима: «**!wqsa**» (с восклицательным знаком, без кавычек). После этого можете использовать код для мгновенного успешного завершения миссии: «**!win**».

КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

Clive Barker's Undying

Нажмите <Tab>, чтобы вызвать специальное окно, и введите коды:
Addall — получить все оружие и заклинания
set Aeons.Patrick Health 999 — получить 999 здоровья
set aeons.patrick mana 999 — получить 999 маны
infiniteMana 1 — бесконечная мана
becomeLight 1 — дополнительное освещение (ограниченное время)
flight — режим полета
AmpAttSpell — увеличить уровень выбранного заклинания
Assail — прикол;-))

Icewind Dale: Heart of Winter

Нажмите <**Ctrl**>+<**Tab**>, чтобы вызвать окно ввода кодов. Введите следующие коды:
GETYOURCHEATON:ExploreArea(); — открыть всю карту
GETYOURCHEATON:Hans(); — телепортировать группу в нужную точку
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([количество]); — выбранные персонажи получат дополнительный experience
CHEATERDOPROSPER:AddGold([количество]); — добавить определенное количество золота группе
CHEATERDOPROSPER:Midas(); — добавить 500 золота группе
GETYOURCHEATON:FirstAid(); — появляется 5 оживляющий снадобий, 5 противоядий и одно специальное заклинание

Прежде чем проводить какие-либо операции с указанными файлами, сохраните их в отдельную директорию. С помощью текстового редактора откройте файл icewind.ini. Добавьте строку «Cheats=1» под строкой «[Game Options]». Начните игру и нажмите <**Ctrl**>+<**Tab**>, чтобы открыть специальное окно. Введите «**GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys();**», чтобы активизировать режим кодов. После этого введите один из нижеследующих кодов:
<Ctrl>+<J> — телепортировать персонажей в указанное место
[Ctrl] + R — оживить выбранного персонажа
[Ctrl] + Y — убить указанного монстра или NPC. (Experience в этом случае вы не получаете).
[Ctrl] + 4 — увидеть все ловушки
[Ctrl] + 9 — действие этого кода неизвестно.

Settlers IV

Введите в процессе игры:
!wqsa — активировать режим кодов
!win — пройти уровень

Theme Park Inc.

Войдите в директорию, в которую была установлена игра. Зайдите в директорию **\data\levels** и найдите файл **standard.sam**. Сохраните его в отдельной директории. Откройте файл **standard.sam** в любом текстовом редакторе. Найдите строку **BankAccountInfo.InitialCash 50000**
Измените 50000 на любую цифру, например 1000000. В итоге в игре вы получите 1000000.

Коды PS

Blade

Cheat режим
В основном меню, удерживая L1 введите: ✕(5), ○, R1, R2(2), R1. Во время игры нажмите **Start**, чтобы активировать меню cheat.
Бесконечные жизни
В основном меню, введите: ◄(3), ►, L2, L1, R2, R1. Во время игры нажмите **Start** и в меню cheat активируйте опцию Infinite lives.
Бесконечные боеприпасы
В основном меню, введите: ▼, ►, ▲, ◄, L2, L1, R2, R1. Во время игры нажмите **Start** и в меню cheat активируйте опцию Infinite ammunition.
Все снаряжение
В основном меню, введите: ►, ◄, ▲, ▼, L2(2), R2(2). Во время игры нажмите **Start** и в меню cheat активируйте опцию All items.

Covert Ops: Nuclear Dawn

Бесконечные патроны
Поставьте игру на паузу и введите: L1, L2, R1, R2, □, ✕, ✕. Если код введен правильно вы услышите крик..
Пропуск уровня
Поставьте игру на паузу и введите: L1, R1, ✕, ○, □.

Spec Ops: Stealth Patrol

Неуязвимость
Введите в качестве имени ROCKSTAR. Во время игры нажмите **Start** и активируйте режим Invulnerability.
Бесконечные гранаты для M203
Введите в качестве имени THUMPER. Во время игры нажмите **Start** и активируйте режим THUMPER.

Moto Racer: World Tour

Cheat mode
На экране главного меню нажмите □, △, ○(2), ▲(2), ◄, чтобы открыть все трассы, мотоциклы и режимы. Если код введен правильно, то вы услышите звук.
Медленные противники
На экране главного меню нажмите ▼, ▲(2), ►, △, □, R2. Если код введен правильно, то вы услышите звук.

WCW Backstage Assault

Бесконечная stamina (выносливость)
На экране главного меню нажмите R1(2), △, R1(2), △.
Неломающееся оружие
На экране главного меню нажмите L1, R1, L1, R1, □(2).
Большие борцы-женщины
На экране главного меню нажмите R1(2), △(2), L1(2).
Маленькие борцы
На экране главного меню нажмите R1(2), L1(2), □(2).
Альтернативные звуки с трибун
На экране главного меню нажмите R1, L1, R1, L1, △(2).
Низкая гравитация
На экране главного меню нажмите R1, L1(3), □, △.
Альтернативные костюмы
Успешно завершите режим «**hardcore challenge**» на любом уровне сложности, чтобы открыть дополнительные костюмы выбранного вами борца (как в Dead or Alive).

TOCA World Touring Cars

Дополнительная мощность
Введите «**GRUNTSOME**» в качестве кода.
Кнопка Nitro
Введите «**GLYCERINE**» в качестве кода, во время игры нажмите [illegible], чтобы воспользоваться приобретенным nitro boost.
Неуязвимая машина
Введите «**MADCAB**» в качестве кода.
Хромированные машины
Введите «**T2**» в качестве кода.
70's springs
Введите «**VANISHING**» в качестве кода.
Низкая гравитация.
Введите «**EUROPA**» в качестве кода.
Зеркальный режим
Введите «**WEFLIPPED**» в качестве кода.
Race backwards
Введите «**REARFEAR**» в качестве кода.
Режим «Blur»
Введите «**ETHANOL**» в качестве кода.
Двойная высота
Введите «**TWINPEAKS**» в качестве кода.
Взрывающиеся края трассы
Введите «**KRAZYKERBS**» в качестве кода.
Чтобы получить различные дополнительные автомобили, вам придется зарабатывать очки в режиме **championship** (например, за 545 очков вы получите Bently Hunaucieres, но это максимальная известная ставка).

Lunar 2: Eternal Blue

Местонахождение картинок-бромидов:
Lucia's Bromide 1: В Larpa, у человека стоящего рядом с домом.
Jean's Bromide 2: В Illusion Woods у девушки охраняющей выход из леса.
Jessica's Bromide: В Meribia, у одного из посетителей бара.
Lemina's Bromide 1: В Vane, в библиотеке в сундуке
Lemina's Bromide 2: В Meribia, в бочке в магазине Ramus'a.
Lemina's Bromide 3: В Meribia, у дедушки Ramus'a. Поболтайте со стариком, и он отдаст ее вам.
Mia's Bromide: У Transmission Springs. Заветная картинка у одого из двух парней болтающихся поблизости.

Читатели - это самые беспокойные люди на свете. А самые спокойные — это, наверное, редакторы и некоторые авторы, вроде Назарова. Казалось бы, разве может быть поводом для беспокойства объявление компании Sega о том, что она уходит с рынка игровых консолей? Ну уходит, и счастливо, пусть себе идет выпускать игры на PS2 и X-Box. Главное, чтобы игры хорошими были. А у читателей уже смертельная паника: «Что делать?! Надо срочно продавать Dreamcast, пока есть возможность! Какую консоль брать, пока не разобрали?»... Печально. Еще печальнее рассуждения о неминуемой смерти PC. Или рассуждения о том, что PC никогда не умрет. В принципе, одно и то же. Господа, где ваше олимпийское спокойствие? Живите сегодняшним днем, пока есть такая возможность. Уверяю вас, в этом случае вы лишитесь целого ряда проблем!

magazine@gameland.ru

Какие у вас есть полезные программы?

Ну что это такое. . Письмо в одной строчке... Стоило напрягать клавиатуру . Ведь все равно непонятно, чего от нас хочет странный человек, сильно, судя по всему любящий полезные программы.

Н…о, Страна Игр! Читаю тебя давно, стараюсь не пропустить ни одного номера. Вот думал, думал и решил написать пару строк. Начну с [illegible]ал: работаете отлично! Приятно удивил меня новый формат вашего диска — теперь хоть жить можно. Статьи пишете ёмкие и правдивые, хотя с оценками можно и поспорить...

Теперь чуток покритикую: очень уж тонкий стал журнал. Как его расширить? Спросите меня. Вот что можно сделать:

A) Добавить в review и preview побольше игрушек (для компа).

B) Зря Вы перестали рассказывать о картах (Magic, или, на худой конец, Покемон, что ли).

C) Публикуйте побольше про AD&D — это клево, и не один я так считаю.

Теперь перейдем к вопросам:

1. Хочу поучаствовать в конкурсе на лучшую статью. А прохождение Вам прислать можно?

2. А что насчет обзора уже описанной вами игры?

3. Почему не дописали прохождение Escape From Monkey Island? Я и сам прошёл, но всё-таки обидно.

4. В номере 23(80) за декабрь 2000 года на странице 19 написано, что Meccaryns умеют «...быстро менять формации...»! Это как понимать? На какой миссии это проявляется?

5. Кстати, что слышно новенького о Black&White? Только то, что он выйдет весной, без указания на месяц?

6. Хочется похвалить Дмитрия Эстрина, за то как он пишет. Вопрос ему лично: «Какая Ваша любимая игра?»

7. И последнее — а в «PARKAN: железная стратегия»





графика ничего?
Ну вот, в общем то, и всё.
С уважением, Михаил aka Darth Veder.
P.S.: Я понимаю, что это письмо мало чем отличается от других, но все равно прошу всю редакцию, а в особенности Дмитрия, опубликовать моё письмо, так как, во-первых, мне нужно знать ответы на вопросы, а, во-вторых, это было бы просто прикольно :-P...

А) Уважаемые, если вы выступаете с подобными предложениями, то уж прямо пишите, каким играм нам стоило бы посвятить дополнительное место. А мы обсудим.

В) Да, в общем... тема иссякла. Появится что-нибудь еще интересное из этой области, напишем.

С) Опять-таки про AD&D можно писать в каждом номере. Просто повторяться двадцать четыре раза в году неохота.

Ответы:

1. В принципе, конечно, можно. Но прохождение — это вещь специфическая, не предъявляющая автору больших художественных претензий. Поэтому смысла в этом будет не много.

2. А это — пожалуйста.

3. Прошу прощения, прохождение этой игры было опубликовано полностью. Это абсолютно точно.

4. В номере 23(80) было опубликовано preview игры. Естественно, мы не могли ничего абсолютно точно знать и лишь говорили о том, что нам сообщали разработчики. Такие неточности в preview допустимы. Они недопустимы в обзорах игр. Обзор Giants в номере 26(83).

5. 27 марта игра выходит. Наверное...

6. Спасибо. Любимых игр принципиально не держу. Есть пара десятков игр, о которых я сохранил бесконечно теплые воспоминания, их, пожалуй, можно даже назвать любимыми... Что ж, о них я как-нибудь напишу в следующий раз.

7. Очень даже ничего.;-)

Здравствуй, GL (open ;)!

Дико давно хотел написать письмо (практически в каждом новом номере журнала находился повод), но «замечательная» привычка «не откладывать на завтра то, что можно сделать послезавтра» ;) всячески этому препятствовала. В конце концов, не выдержав давления тенденции игровой индустрии, я собрался, и вот пишу.

Тенденция просто-таки удручающая: все «попсеет», повсюду одни приставки и аркады. «GameLand» плавно превращается в «Video Game Land». Откуда такое засилье консолей с их, в большинстве своем аркадными или, мягко говоря, излишне мелодраматичными японскими игрушками? Куда делись hardcore'ные ИГРЫ (а также игроки и разработчики)? Сложные игры с детально проработанным сюжетом и предысторией, со сложным gameplay'ем и «сильной» атмосферой (почти) перестали появляться. Практически все современные «продукты» — яркие и красивые снаружи, но удручающе пустые внутри. Можно было бы сказать, что поскольку игровая индустрия очень молода, на «конвейерное производство» она перешла недавно (в отличие, скажем, от киноиндустрии), а до этого применялась исключительно «ручная работа». Но ведь не могли же абсолютно все энтузиасты и hardcore'ные developer'ы удариться в коммерцию. Должны же были остаться люди, делающие игры для души, а не из-за денег. Только не подумайте, что я ненавижу консоли! Как вы сами неоднократно писали — главное не мощь платформы, а качество игр для нее. Так вот мне не приставки не нравятся, а игрушки приставочные. ...

Ладно, оставлю эту мрачную и спорную тему на открытое рассмотрение (конечно, если моя тирада будет услышана:). А теперь, не могли бы вы ответить на несколько вопросов?

1) Я никак не могу понять, почему игры на консолях «нового поколения» с графической точки зрения, как правило, превосходят PC'шные, хотя, как мне кажется, СОВРЕМЕННЫЙ PC мощнее (процессор намного быстрее, памяти в несколько раз больше, графическая подсистема лучше (наверное;)). Можно конечно сказать что разработчики не могут оптимизировать движок игры, так как не знают «под что» его оптимизировать, но это НЕ МОЖЕТ уменьшить его производительность в несколько раз. Еще можно сказать, что все PC'шные developer'ы пишут игры под «среднестатистический» компьютер, но это не так (примером тому может послужить Unreal, Q3, Giants и масса других игр). Так не подскажете, в чем здесь дело?

2) Как вы думаете, будет ли возможность (само со-

бой, неофициальная) играть на PC (с соответствующей конфигурацией) в X-Box'овые игры?
В общем-то, это все, о чем я хотел узнать, и что хотел поведать. Желаю редакции, чтобы все ваши нововведения воспринимались положительно, и чтобы Страна Игр не превратилась в Страну Видео Игр (правда, это пожелание скорее относится к игровой индустрии :).
NeCrow (necrow_@hotmail.com)

Как же надоело! В «Золотом Теленке» был такой бюрократ Полыхаев, изобретший резиновые печати на все случаи жизни. Чтобы лишний раз не брать в руки ручку и не писать одно и то же на десяти листочках бумаги. Я склоняюсь к тому, что изобретение сие было не лишено смысла. В современных средствах бюрократов есть нехитрая операция Copy/Paste, которой я в ближайшее время воспользуюсь. Итак: «Никто и ничто не попсеет. Игровая индустрия развивается так, как ей положено. Журнал «Страна Игр» — это зеркало современной игровой индустрии, отражающее реальное положение дел...» И так далее и тому подобное. И совсем не хочется в очередной раз писать про хардкорность.
К ответам:
1. Сейчас уже не так уж и превосходят. В очередной раз объясняю, что у разработчиков игр на приставках есть уникальная возможность делать игры, использующие мощность приставок на 100%. У разработчиков игр на PC такой возможности нет. Вы, например, видели игру, которая шла бы исключительно на Athlon 850, 128 MB RAM, GeForce 2 GTS и т.д. Полагаю, что нет, и это не удивительно. Тот же Unreal, Q3 и Giants действительно рассчитаны на среднестатистический компьютер.
2. Нет не будет.

Салам аллейкум, «Страна игр»! В каждом ли номере вашего журнала есть плакат? А то я не всегда нахожу его. А сейчас я буду вас критиковать! Во-первых, вы пишете не очень интересные статьи. Как-то не захватывающе, не так, чтобы захотелось сразу бежать в ближайший магазин и покупать эту игру. Вы мало пишете о самой игре, пишите побольше. Нет я не говорю, что надо писать по десять страниц, но на две с половиной написать можете? Во-вторых, оформление. У вас больше картинок, чем текста. А картинки могут быть и поменьше. А то иллюстрации большие и красочные, а текста — тьфу! В-третьих, топ-100. Почему Warcraft 2 на первом месте, а Half Life только на двадцатом? В-четвёртых, бумага. Точнее, новая бумага. Зачем тратить деньги на глянцевую, если можно купить простую? Тогда и читать будет удобнее. В-пятых, диск. Всё в нём нормально, почему некоторым не нравится? Теперь про почту и тактику. Единственные разделы, которые самые нормальные. Ну, ещё обзор и хит?. В общем, журнал нормальный, но с недостатками. Постарайтесь эти недостатки исправить! И обязательно напечатайте моё письмо, чтобы другие читатели смогли познакомиться с моим мнением.
С уважением, Белка.

Аллейкум салам. Начну по порядку. Да, в каждом номере журнала с диском есть плакат. Перехожу к критическим замечаниям. Во-первых, если бы после прочтения каждой статьи в «Стране Игр» все бежали бы покупать игры, то нас бы давно закидали тухлыми помидорами. Во-вторых, кто тебе сказал, что текста должно быть больше, чем картинок? Что это за правило такое? Что касается краткости некоторых статей, то рекомендую вспомнить Чехова. В-третьих, мне откровенно надоело объяснять, по какому принципу был составлен Top100. Десять авторов... Top 20... Объединили... Мнение редакции... Сколько можно, в конце концов, мучить меня? В-четвертых, с аналогичными вопросами рекомендую обращаться не в редакцию, а в финансовые отделы издательства. Редакция занимается несколько другими проблемами. В-пятых, изъявлю полное свое согласие с твоими словами. В общем, спасибо за комплименты, критику и вопросы.

Приятно видеть эти строки опубликованными, УВАЖАЕМАЯ редакция СИ:)
Почитал переписку последних номеров и решил подключиться к обсуждению «живучести» игровых платформ. А именно хочется поговорить о PC, как игровой платформе.
Бытует мнение, что старый добрый комп умрёт, как арена игр, под натиском т монстров X-BOX, PS2 и иже с ними.
Так вот, по моему глубокому убеждению возможны два варианта:
1. Этого никогда не случиться;
2. Для большинства российских геймеров это буден началом конца (или концом всех начал — кому как нравиться).
Объясняю сразу оба пути. Мне очень сомнительно, что человечество откажется от возможности вырубить надоевший недопечатанный вордовский документ (ну, это я, к примеру) и рвануть покорять виртуальные миры, пошевелив лишь пальцем. Но эта моя субъективная и оптимистическая точка зрения.
А вот с нашей страной всё обстоит объективней. Насколько я знаю из своего опыта, люди у нас избытком лишних (да, да — наверное, и такие бывают) денег не страдает, поэтому у большинства в наличии до сих пор пресловутая PSone, а у второй половины комп, чаще нужный родителям, а играющей молодёжью использующийся время от времени. С другой стороны, новомодные X-BOX и PS2 стоят (будут стоить) кучу денег + проблемы с лицензионными дорогостоящими дисками (пиратам поработать придётся). Отсюда — низкая покупательная способность. К тому же, будет ли интерес компаниям-производителям суперплатформ продвигать свои системы на наш рынок, если от пиратской промышленности им будут одни убытки?
Далее, забыв на время последний довод, поговорим о ценовой выгоде. Удобней ли будет купить крутую приставку вместо крутого компа? Да, выгодней. Но многие просто предпочтут улучшить свои старые компьютеры (часто путём замены старых деталей на новые с доплатой) — это дешевле.
И, наконец, продолжится ли выпуск действительно хитовых игрух на PC, даже в случае сдачи им позиций? Моё мнение — ДА... Простой пример, может, и не совсем уместный, выпуск игр на Dandy (8 бит) и SegaMegadrive (16 бит) идёт до сих пор, а комп — калибр гораздо крупнее, его так просто не похоронишь... Ну и, в конце концов, — СПРОС рождает предложение, а НЕ НАОБОРОТ, вот!
Опять же, с уважением — Роман aka Mr.ShaD [User Alliance]
Мыльце моё на всякий случай: shadworld@hotmail.com
P.S. Большущий приветище Вячеславу Назарову, скажу прямо — он ГЕНИЙ (я в этом убедил всех, даже предков)
P.P.S. Мой лучший друг просит (очень вежливо и ненавязчиво) Вас прислать фоту Вашего коллектива, народ должен знать своих героев в лицо. Я присоединяюсь к просьбе и даже осмелюсь предложить (хоть Вы это и не любите:) сделать её в виде постера, так прикольнее и видно лучше, за сим всё ж откланяюсь.

Умрет ли PC, как игровая платформа... Лично я могу на спор привести порядка 50 аргументов «за» и «против», только боюсь, читатели помрут с тоски. Хватит! Довольно! Думайте лучше о том, какими будут игры, а не на каких платформах мы в них будем играть. Играть-то все равно будем! Или я ошибаюсь.

Здравствуй, дорогая «Страна Игр»!
Долго я мучался и вот, наконец, решил написать вам.
Я, собственно, вот по какому поводу: в номере 04(85)2001 после прочтения новостей игрового мира я был даже больше чем в шоке (как, наверное, большинство обладателей Dreamcast'а) неужели Sega действительно сделала эти заявления (да быть такого не может!). Ну поскольку не доверять вашему журналу причин нет (в данном случае — к сожалению) у меня появились следующие вопросы:
1. Что по мнению редакции будет с Dreamcast'ом в России?
2. Стоит ли продавать Dreamcast?
3. Если стоит, то на какую платформу его стоит заменить?
Ну вот, пожалуй, и всё. Заранее благодарю и надеюсь, что письмо напечатаете, если не это, то похожее.
ЦуЦик

Средний цикл жизни приставки — 3 года. Платформа PS прожила 5 лет. Dreamcast в худшем случае проживет в общей сложности 4 года. Теперь попробуйте сделать самостоятельные выводы, подсчитав предварительно количество уже вышедших и еще не вышедших хитов. А Dreamcast, конечно, нужно продавать. Срочно!

1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru



ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ



Некогда изгнанная темная раса могущественных и загадочных созданий, названных Призраками, готова вернуться в пределы известной нам вселенной. Ключ к их освобождению – три легендарные Кровавые Сферы, способные обуздать невиданную доселе мощь и вызволить расу из вечного заточения в межпространственном туннеле.

Чтобы не допустить возвращения Призраков, на поиск этих Сфер отправляются лучшие офицеры Федерации, – капитан Циско, командор Ворф и майор Кира – однако одновременно с ними к поиску артефактов приступают и силы Доминиона – враждебного союза, который с помощью Сфер стремится победить в многолетней войне и поработить квадрант Альфа.

- Трехмерная приключенческая игра, использующая улучшенный движок Unreal Tournament и основанная на культовой вселенной "Звездный Путь" (Star Trek).
- Три уникальные сюжетные линии, более 40 уровней на космических станциях и на враждебных планетах, плюс более десяти видов оружия – от прос-тых энергетических ножей до сверхмощных плазменных ружей.
- Свыше двух десятков видов враждебных созданий, а также множество компьютерных персонажей, с которыми можно общаться или к которым можно обратиться за помощью в безвыходных ситуациях.

ЕЩЕ ОДНА ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ИГРА ОТ 1С/SNOWBALL.RU™

ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ · МОРСКИЕ ТИТАНЫ · ДЕТИ СЕЛЕНЫ · ЗЕМЛЯ 2150

www.star-trek.ru

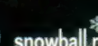








infinite loop



В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ 2001 г.

Москва
ВЦ "Горбушка", 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. "Дом Игрушки";
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9, "Дом деловой книги";
Ленинский проспект, 62/1, "Кинолюбитель";
Ореховый бульвар, д.15, "Галерея Водолей";
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. "Планета";
ул. Старокачаловская, 16;
ТД "Перекресток в Северном Бутово";
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 "а";
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, "Бизнес книга";
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги "Молодая Гвардия";
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. "Марьино", Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;

Абакан
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Архангельск
ул. Тимме, 7
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
ул. Деповская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон "Urmatuu"
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"
Владимир
ул. Дворянская, 11
ул. Дворянская, 10
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Домодедово
ул. Рабочая, 59А
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Иваново
пр. Ленина, 5
Ижевск
ул. Советская, 8А;
ул. М. Горького, 79
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, "Софт";
ул. Красная, 43, "Дом книги"
Красноярск
ул. Урицкого, 61, "ОфисЦентр"
Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. "Пеликан"
Липецк
ул. Космонавтов, 28, "Алладин"
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
"Росси", мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97";
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон "Все для бухгалтера";
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный салон "Гладиатор";
ул. Большая Покровская, 66
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. "НПС";
ул. Рахманинова, 3
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. "Мегабайт"
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 20
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки";
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевистская, 75, оф. 200;
ул. Большевистская, 75, оф. 509;
ул. Большевистская, 101,маг. "Дега-Ком";
ул. Борчанинова, 15
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI";
ул. Бривибас 39, т/ц "B39", SIA "636";
ул. Кр. Барона 25, SIA "636";
ул. Кр. Валдемара, 73
ул. Маскавас 357, т/ц "DOLE", SIA "636"
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон "Лавка Гэндальфа"
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ "Аквариум", секция "АПС", 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. "Эксперт-Телеком";
Нарвская пл., 3, маг. "Аякс";
Невский пр-т, 28, "СПб Дом Книги";
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. "Микробит";
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет "АСКоД";
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет "АСКоД";
Сенная пл., 1, "Компьютерный Мир";
пр. Скачек, 77, "Компьютерный Мир";
Московский пр., 66, маг. "Компьютерный Мир";
пр. Славы, 5, маг. "MariCom";
пр. Просвещения, 36/141, маг. "MariCom";
ул. Народная, 16, маг. "MariCom";
пр. Большевиков, 3, маг. "MariCom"
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет "ЧИП"
Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон "IBEKS";
Axtru, 12
Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. "Смак"
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Череповец
ул. Тимохина, 7
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12;
Свердловский пр-т, 31, компьютерный салон "BEST";
ул. Пушкина, компьютерный салон "Wiener"
Чита
ул. Амурская, 91
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ "Октябрь";
Фрязевское ш., 50
Юбилейный
ул. Тихоправова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон "Аудио-видео"

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ "Университи" Джавахарлала Неру пл. 1; ТД "Новоарбатский" ул. Новый Арбат 11, стр.1; "Детский мир" Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н "Норис" Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД "РАМСТОР" Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин "всеСОЮЗный"; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н "Библио-Глобус"; Волгоградский пр., д. 133.